本期焦点：2012，那些世界末日中的人和事

12月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第316期

大众软件®

乐的……择

深度游戏

暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。



赠送《魔兽世界》集换式卡牌
随12月中附赠，相关活动请看115页桌游专区



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

特稿：网游什么的，最讨厌了！

在线双弹：女玩家与臭流氓 +“透视”美女炒作现象



本期攻城略地
战场——血战太平洋

责编手记



“你知道当我用僵硬的双手托起有‘大软地盘’图案的马克杯，喝下一口味道醇厚浓郁的板蓝根的时候，心中百感交集的感情汇成了哪句话吗？”

你，知道，在一个美好的、气温低于零下7度的、没有暖气供应的，甚至没有方便面可吃的冬夜里，当我，哆哆嗦嗦地走到，滋滋冒着寒风的窗前，看着窗外如同从驴肉火烧里掉出的面皮一般大小的雪花铺天盖地的景色，用僵硬的双手托起有“大软地盘”图案的马克杯，喝下一口味道醇厚浓郁的板蓝根的时候，心中百感交集的感情汇成了哪句话吗？

占星家宣布本月是板蓝根之月，编辑们消耗的板蓝根数量加倍。

你好，这里是地穴领主，很不幸不是《魔兽争霸》战役剧情里生活在诺森德、有巫妖王的抗冰冷光环加成的那个。在酝酿这期责编手记的时候，对北京而言规模惊人的大雪已经把杂志社通向地穴的通道封印住了，被封住的同样还有生铁和冰河回家的路——糟糕的路况、糟糕的天气和糟糕的时间显然削弱了平时活跃在杂志社附近的出租车司机们的冒险激情。嗯，你能在我的座位前方看到冰河的身影，我的正后方则是生铁的巢穴，他们两个加班完成了上期杂志专题排版的任务（加班的原因就是拖稿！这个很重要！），然后放弃了尽快回家的打算。

于是这成了自我进入编辑部以来第一次在深夜同时看到生铁和冰河两位前辈同时“刷夜”，同时也是第一次参加记者组的“集体活动”——在这之前，我不能和他俩一起抽烟啊！

生铁熬夜喝茶，冰河熬夜喝咖啡，我熬夜……喝板蓝根；生铁刷夜打《辐射3》、冰河刷夜打《英雄无敌Ⅲ》，我试图也应景找个什么作品的三代来玩，但电脑里唯一与3这个数字有关的游戏只有“剑网叁”——但网游最多只能酒足饭饱后消食用，刷夜玩网游什么的，最讨厌了！当然，为了积攒写稿的情绪，我很努力地找了一些奇怪的东西来玩——你们不会想知道那些到底是什么东西的——任何试图接触那些游戏的玩家只会因此而遭受巨大的精神损失。但那些东西可真是够奇怪的——比如一个把游戏名扔进搜索引擎就能发现是韩国游戏的东西，却到处声称自己是自主研发作品，比如同一个游戏改了个名字就由两个厂商分别卖钱……最重要的是：这些游戏实在是太糟糕了，糟糕到甚至让我产生了录制一系列“喷神”James模仿秀的冲动，不通过这个“喷”出压抑在胸口的一团恶气，我就只能……打喷嚏。

喷嚏是这个月的关键词之一，随着数天前编辑部里传来一声来历不明的喷嚏，几天内就有数位编辑病倒了……为了防治感冒，编辑部里每个人都领到了一大包板蓝根冲剂，为避免广告嫌疑具体的牌子我就不提了，但我必须要赞美这个版本的板蓝根——喝了这么多年，我还是第一次见到含糖量比药量还足的板蓝根，平时只通过软饮料、垃圾饮料、冷饮……反正各种小时候总会被家长禁止购买的饮料补充水分的我在第一次喝了这个板蓝根后就欲罢不能，用羊叔的话来说，这便是“瘾”了——所幸不需要通过电休克来治疗。

哦，最后公布一下责编手记开篇的结尾处的问题的答案：当我哆哆嗦嗦地走到滋滋冒着寒风的窗前，看着窗外如同从驴肉火烧里掉出的面皮一般大小的雪花铺天盖地的景色，用僵硬的双手托起有“大软地盘”图案的马克杯，喝下一口味道醇厚浓郁的板蓝根的时候，心中百感交集的感情只汇成了一句自言自语：责编，我觉得吧，我这期的稿子，应该还能再拖一拖……

张帆

zhangfan@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有

（按汉语拼音排序）

B

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院；

C

成吉思汗、刺客信条Ⅱ、赤壁；

D

地下铁2033、刀剑英雄2、电锯惊魂；

F

FIFA 10、FIFA Online 2；

G

公会战争2、哥特；

H

海豹战士、猴岛的秘密特别版；

J

崛起、极品飞车——变速、机械迷城、巨人；

K

开心、抗战英雄传；

L

龙世纪——起源；

M

魔兽世界、魔法门之英雄无敌——王国、梦想世界、梦幻迪士尼、魔界Ⅱ、梦醒时分、梦幻诛仙；

N

拿破仑——全面战争、怒潮；

P

破坏者；

Q

潜行者——普利皮亚季的召唤、QQ仙侠传；

S

使命召唤——现代战争2；

T

英雄萨姆HD、天龙八部、天元、汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪；

W

万王之王、无双大蛇Z、完美前传；

X

消失的地平线；

Z

指环王Online——幽暗密林围攻、足球经理2010、诸侯、战场2——非洲1943、战场——血战太平洋、战地——叛逆连队2。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 张帆
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年12月08日
定　　价 人民币10.00元

P149 评游析道重点推荐
那些世界末日中的人和事



P19 专题企划重点推荐
Essen游戏展玩家亲历

对桌游爱好者来说，位于德国鲁尔地区的埃森就是圣地，每年10月，全世界的桌游玩家都会聚集到这里，就像朝圣一样，令爱好者们向往。



P35 在线争锋重点推荐
故事“收缩”论

每个好故事的结尾都是对故事开头那个世界经过重重压制和筛选后得到的内核，主题思想通过主人公的视角，经过重重坎坷和顿悟，让观众看到了故事世界的最强规则。



P134 评游析道重点推荐
欧美RPG之误区

那些有心去体验欧美RPG的玩家又往往因为语言障碍或听说规则的繁琐，望而却步。欧美RPG真的如此令人生畏，或令人厌恶？也许这中间充满了太多的误解……



我们没想过让《魔兽世界》成为竞技游戏。

——暴雪副总裁Rob Pardo在接受采访时说。值《魔兽世界》五周年，Rob Pardo在被问到《魔兽世界》犯了什么错误时，他表示《魔兽世界》在PvP与PvE之间存在矛盾，带来诸多如职业平衡调整这类的问题，如果回到从前，也许根本不会做竞技场之类的东西。但如今已是这样样子，只能坚持走下去。

让玩家创造并分享他们的故事。

——《龙世纪——起源》首席设计师Mike Laidlaw对网络游戏的期望。他还表示，如今的网络游戏，都有必要考虑到《魔兽世界》的影响。如同《雷神之锤》定下FPS类游戏的框架一样，《魔兽世界》建立了MMO游戏通用用户界面。网游版《龙世纪》采用的界面和《魔兽世界》是同类型的，方便玩家们更好地进入这个世界感受不一样的游戏内容。



没有谁可以和我们比质量。

——EA首席运营官John Schappert大胆断言。他表示，自从EA在两年前立誓发行高质量的游戏后，业界对于EA产品的评价就越来越好。2009年初至今为止，EA发行的游戏中有17款游戏总分超过80分，分别超过了2008年同期的13款和2007年同期的5款。



任天堂和苹果不是竞争对手。

——任天堂总裁岩田聪称自己也使用iPhone手机和Mac笔记本，试图在两家公司之间制造对立令他不满。岩田聪认为，两家公司有着不同的目标客户群，尽管苹果iPhone和iPod Touch上的游戏受到用户欢迎，但不会威胁其掌机游戏业务。任天堂掌机提供了手机难以达成的游戏体验。另外，任天堂还有自己开发的多款招牌游戏，例如"马里奥"系列。

我们自己做种。

——竞速游戏《特技摩托》（Trials）开发商RedLynx的 CEO Tero Virtala在利物浦利物浦游戏开发研讨会上表示，为了应付屡禁不止的盗版，在《特技摩托》发行第一天，RedLynx就自己把游戏投向了各个BT下载站点。RedLynx希望这些可以下载的"官方盗版"能吸引一部分潜在用户，这样那些对排行榜有追求的玩家就可能会转而购入正版，从而获取完整的游戏体验。



我打赌，10年之内陈天桥会做主题公园。

——研究和咨询机构易观国际总裁于扬评价盛大总裁，于扬还说，陈天桥就是要做中国的迪斯尼，覆盖娱乐产业的全部。由于他自身是从互联网起家，他的战线甚至比美国娱乐巨头们的战线还要长。从目前来看，陈天桥在钱上不存在问题，而盛大目前所缺少的正是品牌，即便是盛大旗下最赚钱的网游也没有形成自己真正品牌上的绝对优势。

得非付费用户得天下！

——巨人公司董事长兼首席执行官史玉柱在谈到《绿色征途》时说，重心倾向于非付费玩家的网络游戏《绿色征途》，希望颠覆时下免费网游按道具或时间收费的商业模式。他表示按时长收费时代已经过去了，未来也不会成功，关于《绿色征途》的盈利模式，现在还没有计划，真正最核心的问题还是靠人数。



核心玩家们渴望得到更多，而且他们愿意为之掏钱。

——Activision首席财政官Tom Tippl表示："用户的渴望让我们看到了在线游戏特殊运营模式的新潜力，我们将推出更多新的在线盈利模式。"



首先，我不会让她穿那么短的裙子……

——格斗游戏《铁拳》系列的新人物之一“莉莉”被设定为摩纳哥石油大王的独生女，她有一个不喜欢争斗、更讨厌暴力的父亲，但自己却控制不住“想打架”的欲望，而且事实证明她在格斗方面确实非常有天赋。有玩家发起了这样一个话题“如果你是莉莉的父亲，你会支持还是反对她参与格斗呢？结果有玩家这么回答……

啥？不是类似俄罗斯方块的新作？啥？不是棒球类游戏？

——当你听到《十次元立方体》《大正野球娘》这些名字的时候，第一反应会是什么？事实上前者是一个界面类似传统日式冒险解谜游戏界面的推理解谜游戏，后者则是传统的日式2D美少女游戏……





PC版果然棒！

——PC版《现代战争2》的整体表现并不如主机版强，同时还不能自建联网服务器，但在种种缺陷之外还是有惊喜的，比如说锁定血量、弹药、手雷数量的修改器。

都过时了，最新的铺路游戏是《信长的野望——天道》。

——有玩家这么表示：最近怀旧，想玩点小时候玩过的那种铺路的游戏，背景是罗马什么的，先铺路，然后在路边造房子、升级文化什么的……是的，他忘了这类游戏的分类和名字了。有热心的玩家提醒他“这是模拟经营类游戏，而你要找的应该是《凯撒大帝》”，同时也有人如此恶搞——不过《信长的野望——天道》中“铺路”确实比什么都重要。

这游戏里的英文比科技文献里的还复杂。

——抱怨《龙世纪——起源》游戏中的对话和剧情对玩家的英文水平要求太高？有玩家扼腕叹息：《最终幻想12国际版》采用英文配音、日文字幕，但就连无数“英语听力达人”也曾对游戏中的台词表示费解，而面对该游戏的英文字幕版中充斥着的生僻的用词和复古的语法，就连英文成绩优良的玩家也要反省自己的阅读理解能力……相对来说，玩家只要能通过大学英语4级考试，《龙世纪——起源》中的大多数对话和剧情就已经不成问题了……

这游戏的气氛简直神了。

——有玩家在重温GTA4，他如此感慨：游戏中所有无论是和主角怎样称兄道弟的家伙，大多是在为了钱和权而利用主角，只有老哥是真心为主角着想的、唯一可以信任的角色。“有一次做完飙车和十几人枪战的任务，从满是弹孔冒着烟的车上下来，只剩不到10%的体力，突然一道闪电闪过，刚才的车爆炸了，天空下起了暴雨，行人四下跑开——而这时主角的电话响了，是老哥约主角去打保龄球”。



这是我见过的最过分的剧透。

——周星驰所主演的影片《唐伯虎点秋香》中的著名台词之一：“小强！你不能死啊小强！小强你死得好惨啊小强！”成为了“剧透党”进攻《现代战争2》玩家的法宝。你知道，玩家在游戏中大多数关卡里操纵的角色代号就是“蟑螂”……

我只关心用后轱辘别对手前轱辘的感觉有没有FC版那么爽！

——FC时代经典作品之一，以“用后轱辘别对手前轱辘就能让对手的自行车摔倒”的特性而著称的竞速游戏“Excited Bike”如今在Wii上推出了“复刻版”……也许说是“怀旧还原版”比较合适，因为画面风格与FC版相比基本没有任何变化。当然，总会有玩家表示：“老游戏，玩的又不是画面！”



PC Gamer
2009.11
纳粹士兵是枪弹之下最棒的牺牲品

本期PC Gamer的封面故事是游戏《德军总部》，在游戏所讲述的的故事中，天才考古家纳粹分子发掘了几件魔法神器，从而打开了通往异界之门的钥匙。该异界名为The Veil，能释放出无穷的能源“黑日”，令希特勒集团大为着迷，纳粹希望掌握这种能源，于是将它大量运用于齐柏林飞艇上的试验，从中制造出了许多杀伤性极强的炸弹——如果你觉得这些听起来像科幻小说或是二战空降师101传奇，这就对了。

玩家总能从熟悉的环节里得到乐趣，从炸毁军械、浴火枪战到升级装备，玩家需要做的就是悉心安排使每个环节充满意义。在所有游戏元素中真正使得《德军总部》出类拔萃的是它所设定的扣人心弦的开放世界，称为Isenstadt，是纳粹集团实施阴谋的大本营，也是反抗势力试图粉碎其阴谋的主战场。经过一些关卡解锁，玩家就可以在城里自由穿行获取任务、寻找金条、去黑市升级各种枪支从而得到更精良的武器。排水管、屋顶、后巷、公寓及枪械放置点等一应俱全，虽然不是完全开放的世界，却能在主线任务和枪战之外给玩家带来别样的体验。在这里发生的遭遇战的难易程度取决于游戏的进度，但无论是什么样的战役，游戏中有一半的乐趣都来源于纳粹士兵排山倒海地涌来，然后被玩家轰至支离破碎。纳粹士兵非常富于表现力：一名向掩体狂奔的德军士兵在屁股中枪后会连滚带爬地翻出街外、打断任何纳粹士兵的膝骨，你就能看到他目瞪口呆地倒在地上寻找残肢……最棒的是，在游戏中利用The Veil的力量进入平行世界中之后，玩家会发现那些死去的纳粹士兵的真面目——全部是披着人皮的恶魔。



揭秘《最终幻想——纷争》国际版
gamasutra.com
2009年11月5日

相对于向来是以传统RPG面貌出现的《最终幻想》系列而言，“纷争”是一次全新的尝试，因为本作是以“动作化”为基础的，而且实现了实时制战斗，同时甚至融合了极限运动类的元素——例如角色利用场景中的轨道高速行进。令人遗憾的是，开发商的诚意明显不足，尤其是对于接触过老版本的玩家而言，但对于从未接触过这部作品的玩家而言，它仍然是个不错的选择。



《堕落地球》实时iPhone版应用程序上线
IGN.com
2009年11月6日

新版iPhone应用程序的上线使更多玩家能随时体验《堕落地球》的世界。通过该程序的互动功能，玩家可以在手机上浏览所扮演角色的数据变化、调整技能点、管理装备及储存的道具等。同时还可查看游戏的详细地图。“《堕落地球》铁杆玩家能在远离PC的情况下实现与游戏的互动，这在大型多人在线游戏中是前所未见的。”《堕落地球》项目经理Dave Haydysch如此表示。



传闻中的《辐射》网游版截图在网上出现
1up.com
2009年11月13日

在Interplay与Bethesda已经陷入胶着阶段的官司中，对玩家而言有意义的事情只有两件：一是Bethesda要求马里兰州法院宣布Interplay无权使用《辐射》系列商标，禁止Interplay出售《辐射》系列的任何产品。另一件事是：Interplay在官司中提交了一批《辐射》网游版的截图并公布于网络上，而且随着官司的进一步进展，这部前途未明的网游很可能会被逐步披露出更多的消息。



《战地——叛逆连队2》将支持DirectX 11技术
gamedaily.com
2009年11月14日

现在，你可以将《战地——叛逆连队2》加入“即将发售的支持DirectX 11技术的游戏”名单中了，在新的技术报告所展示的名单中，已经出现了一批由官方宣布将支持DirectX 11的游戏及游戏引擎，根据我们所掌握的信息，之前宣布支持DirectX 11游戏已有：《战争熔炉》和俄国、德国版的《潜行者——普利皮亚季的召唤》，以及赛车游戏《尘埃2》的PC版。

来为足球模拟经营游戏的王者投出一票吧

■原文载于IGN.com ■翻译 Nasca

天气正在变冷，英伦球迷已经开始狂热地期盼夺取世界杯的胜利，他们已经能在球场上看到阿历克斯·弗格森爵士对着裁判抱怨的身影。是的，赛季前的准备正紧锣密鼓地进行中，这同时也预示着新版《足球经理》已经离重磅上线的日子不远了。

与去年对“全新3D引擎”的大肆吹捧不同，这款模拟经营游戏在今年的前期宣传中显得异常低调，Sports Interactive的公关机器不再炒作那些“重大革新”和“突出特点”，全部的广告内容只剩下一句承诺，即“迄今为止最棒的《足球经理》”。问题是，事实果真如此么？

几周以来我们一直在玩这款游戏，并从中得出了意料之外的结论：《足球经理2010》真可以算是该系列中的大美女。对我们而言，《足球经理》系列向来如同一个长期交往的女友（毫无疑问，我们“经营它”的时间比在家陪老婆的时间还长……），多年来，该系列以其丰富的涵养和强烈的个性令我们心醉神迷、孜孜不倦，有时她还能表现得更好一些。而此时的她已然登上星光灿烂的舞台，历经包装而花枝招展，你惊艳于在她身上所发现全新的光芒，而她仍是你原本熟知的挚爱。

《足球经理2010》的魅力一开始表现得不算明显，甚至在最初的几小时里，你很难发现其中有什么新的改变。游戏对细节和逼真度的重视明显远远大于比赛本身，一如从前——这也是足球经理系列的招牌之一，使玩家能在PC机上畅游虚拟的足球世界。Sports Interactive公司派遣的球探在世界范围内全方位搜集整理了各球队及其主力、教练的信息，以此最大限度地确保了游戏的仿真度。这些对《足球经理》来说还只是基本功，而除此之外，还有那些随处可见的小规模改动和升级补丁给人的感觉只是在一个熟悉的框架上进行的常规的修饰。

本作中，这些常规修饰中的王牌是“导航系统革新”，必须得承认，我们的确花了相当长一段时间才开始熟悉它。原本的导航条——作为《足球经理》系列的标志性特征之一，曾为那些迷失在庞杂数据中的玩家提供过有力的支持——而如今它已被“Tab”键导航系统所取代，该功能采用了一个全新的用户界面，将所有重要信息汇总起来，从战术分析、球员侦察到战况总览，一应俱全。

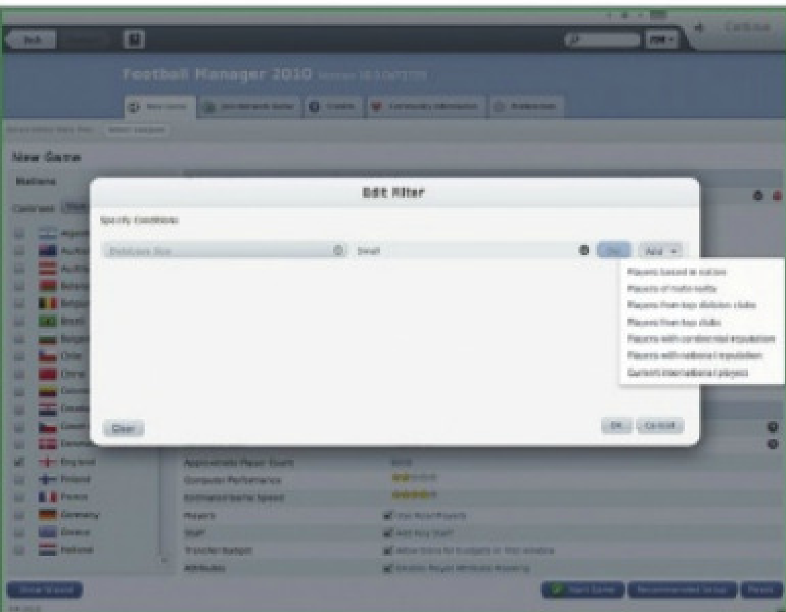
如何开拓《足球经理》系列的市场，让它能够吸引更多的“主流”玩家已经是数年来一直令Sports Interactive感到困扰的事了。不管做出过多少努力，该系列游戏对于那些没有准备好从其错综复杂的结构中理出一条头绪来的新玩家而言永远是一座令人费解的迷宫。上述的那些花哨的改进当然能发挥一点作用，但我们认为，对于新玩家而言，采用全新的战术系统可能是迄今为止最为有力的策略。

系列前作中的战术转换——难度甚至高于选择阵型——是一项烦琐复杂而令人摸不着头脑的工作，玩家看不出他们的运筹帷幄究竟能给球队在赛场上的发挥带来怎样的影响——如果真的能够产生影响的话。而现在，玩家能随心所欲地调整球队比赛的战术风格及球员的具体分工。例如，如果你在之前的版本中经营曼联俱乐部，需要欧文·哈格里夫斯担任拖后防守型中场（当年他还是很适合这个位置的），那你就得先为他的各项技术动作进行设定，包括传球、拦截、带球的细节等等。而在新版中玩家只需通过主战术面板的一个选项就能将他的分工确定下来，在接下来如果比赛中，如果玩家打算将这一位置替换成迈克尔·卡里克，也可以用相同的方式作出迅速调整。通过这种方式操纵球员显然要方便许多，在赛场上的效果立竿见影，执行的步骤也不再繁琐。

本作对于玩家而言还有一项更实用的功能——他们可以体验站在边线处大声指挥场上球员的感觉！游戏甚至提供了多种怒吼指令，这样当我们的主攻就能在赛场上不时听到“注意控球！”“收缩中路！”“抢射！”之类的命令，或者不幸地频繁听到“好好防守！”新版同样对此进行了修正，使原本让铁杆玩家也要花数小时时间才能玩转的“迷宫”界面变得更为大众化。

新版的另一个特征强烈表明了Sports Interactive开拓市场的诚意，这项改进使得球队在场上和赛后的表现得到了准确反映。在去年的游戏版本中，助理经理全程解说的引进对于玩家了解自己的球队的长处短处所在是一项重大突破。而如今出现了更为简易的工具，“赛况分析”帮助玩家对敌我双方的进球数、传球数和截球数等数据进行了直观的统计和展示。尽管这些数据在《足球经理》系列的前作中也能由玩家自己发掘，但却从没有像本作一样得到如此全面、详尽而严谨的展示，让玩家能够轻易获取并利用这些信息。


系列前作《足球经理2009》中这堆密密麻麻的数据曾经吓跑了无数试玩的玩家


新作这次在操作面板上的种种调整确实诚意十足



《足球经理2010》的官网页面显得充满自信：来下载个补丁吧！还犹豫不决吗？那就来下载个试玩版吧！



游戏的菜单画面，简洁明快——绿茵场上站着西装革履的足球经理，这就是在告诉玩家：是的，你不必亲自下场踢球……

又是一年终来到

■北京 拖稿大宗师

首先，我们来玩一个叫“好消息和坏消息”的游戏吧：我又有一个好消息和一个坏消息（咦？为什么要说“又”？），这些消息是关于一个“满分游戏”的——哦，好消息已经说出来了，这条消息的内容就是：游戏史上又增加了一部满分作品（该满分由日本权威游戏资讯杂志《Fami通》评出）。那么接下来就是坏消息：这部满分作品是一个多平台的动作游戏，而且主角是一位造型非常“御姐”的魔女姐姐……是的，这部作品就是被台湾省媒体翻译为“魔兵惊天录”的“Bayonetta”，完全符合信达雅标准的译名则是《猎天使魔女》，因为游戏的主要内容就是：有一个魔女，她……呃（此处屏蔽全部剧透内容），猎天使。



好吧，名字不是关键，坏消息的问题都出在“满分”上面，这个满分的评价惹得大量玩家很不开心：一方面，一向带着PS3“机能强悍”的优越感俯视Xbox 360用户的索尼忠实用户感到自己受到了伤害，甚至是侮辱——因为SEGA亲自操刀移植PS3平台的该作品在各方面的表现都比不上Xbox 360版，甚至被称为“劣化版”。最关键的是：同一个游戏在不同平台所获得的评分都不一样！这还得了？一场不同主机拥有者之间的大战在《Fami通》游戏评分榜前一触即发，甚至有PS3玩家（你看，他们当中的一部分已经不再认为自己是在玩游戏，转而认为自己是在玩游戏机了——当然，有这种想法不是自己在玩自己么？）以昂贵的价格找人代购了《猎天使魔女》的蓝光光盘，然后以“除魔”的名义将光盘一撅两半，还把全过程照片放在网上供人观赏，虽然没留下什么华丽的台词，但中心思想肯定偏离不了一句“我的事业是正义的！”据说古代打仗之前要用福物祭旗，于是这也可算是激励“主机玩家”而不是“游戏玩家”的士气的祭祀仪式了，接下来便是“主机玩家”论坛上的一片血雨腥风……

同样激烈的战争也同时发生在两批对于游戏的主角造型表示“强烈满意”和“强烈抗议”的玩家之间：如果你经常接触ACG的话，可能会了解“萝莉控”和“御姐控”的含义，并且明白这两个物种之间（请原谅我这么称呼他们……）存在不可沟通的隔阂，尽管从学术角度来说，双方的分歧不过在于对不同年龄段的女性的好感度不同罢了，但他们为了捍卫自己审美观，在一些“涉及原则”的问题上是丝毫不会妥协的——不妥协的意思就是对立场对立者施加的人身攻击毫不留情（参考10月中旬刊的“死磕”专题）。《猎天使魔女》的魔女姐姐对于御姐控们来说堪称头顶的青天，对萝莉控而言则成了严重的挑衅——有些人就是不承认14岁以上、不穿粉红色连衣裙、手中没握着带翅膀的魔法棒的女性角色具有魔女资格。“一款不能操纵美少女的游戏就不是合格的游戏！”嗯，那么不合格的游戏获了满分就是不可饶恕的罪过了。当然，即便是御姐控玩家中，也有对游戏主角的眼镜和发型表示不满的——虽然在玩家可以操作游戏时，魔女姐姐的发型就从来没有过固定的造型——《猎天使魔女》中主角的头发不仅仅是最尖利的茂和最坚实的盾，同时还是自己最抢眼的那身行头——没错，魔女姐姐就连衣服都是由自己随心所欲驱使的那一头秀发所构成的……

等等，我们好像错过了什么重要的事……是的，说了这么多，我们甚至还没提到《猎天使魔女》作为一款动作游戏的素质呢。它的制作人神谷英树毕竟既是《鬼泣》之父又是《猎天使魔女》之父，同时还曾创造过《红侠乔伊》和《大神》——作为动作游戏的专家的资格是毋庸置疑的，当然，既然是专家，身处权威地位就难免会产生些极端的观点——比如“这么做就是对的！”在标准多元化的时代这种偏执既能保住游戏的亮点，也难免会造成一些无法挽回的遗憾，比如说——为什么宁可为魔女姐姐做100套不同的衣服也不能为魔法美







嘿！他居然真的做到了！

少女建一个模……呃，这是开玩笑的。一部分资深动作游戏玩家对游戏缺点的评价集中于“打击感和动作感”上，《猎天使魔女》毫无疑问继承了“喧哗格斗流”的衣钵，打起架来动作无比花里胡哨（喧哗格斗爱好者强调“是华丽！不是花里胡哨！”），如游戏的主题歌所唱的那样，魔女姐姐真的一直是在“跳舞”。但你也能理解：魔女姐姐带着戏谑的微笑用高跟鞋把敌人踩得花枝乱颤，毕竟是和战神奎爷带着扭曲的斯巴达式表情用神力把屏幕和手柄砸得狂震不是一回事，那些更钟情于肌肉硬汉拳拳轰透敌人骨肉皮动作风格的玩家没道理会喜欢上《猎天使魔女》的动作风格——而且我们都知道，《猎天使魔女》并没有提供“筋肉型魔女”这种邪道的角色供玩家操纵……

如此之多的遗憾、冒犯、偏好和偏心……面对着一个众口空前难调的市场，问题全部集中在了《猎天使魔女》身上，没人能否认《猎天使魔女》是一部精致、用心、有诚意的作品，甚至（需要排除一些扭曲的偏见）没人否认它是一部杰出的动作游戏佳作。但是，几乎所有人——甚至包括该游戏的爱好者，也表示“它并不值满分”。

是啊，“满分”标准的完美毕竟是苛刻到容不得一点缺陷和遗憾的，而满分游戏又是什么概念呢？《Fami通》近年来评出的满分游戏总是能引起不小的争议——“你们的完美标准未免太低了！”质疑者如此表示，但质疑者心中的完美标准又是如何呢？一群苛刻的人和另一群苛刻的人的标准真的能决出高下之分么？

我唯一一次被赋予“打分”权利的经历还是中学时交换批改同桌的试卷时的事……但在那种情况下，评分标准是被老师写在黑板上的标准答案。你知道，在这种环境中成长起来的人难免不染上过分的谦卑，我从来不敢想象自己会在没有被给与标准的时候却被要求给什么东西打一个分数，最多只能猜测《Fami通》编辑们评分的方法……可能分两种：一是从0分开始，列举游戏令人满意和令人感到惊喜的地方，然后每样打分、叠加计算；二是从10分开始，列举游戏的缺陷和令人失望的部分，然后每样打分递减……这样的话，令人失望的满分作品和令人满意的非满分作品的出现就都能说得通了——等等，这种想法是不是太简单了……

当然，还有更简单的想法：“《Fami通》一定是收了SEGA的好处！”是的，好处！没有什么能比这个的解释力和说服力更强的了，但是，我们是不是需要考虑到另一点：为什么只有这款游戏得到了满分评价？有什么是SEGA能提供而其他更为财大气粗的厂商不能提供给《Fami通》的好处？涩谷和新宿地铁站里的Bayonetta大幅海报吗？我才不信凭借日本国土的容纳能力能够允许游戏杂志编辑能住进单扇墙壁面积足以贴下那张海报的房子……

好吧，《猎天使魔女》为什么成为了罕见的满分、跨平台、动作游戏是一个谜，但既然不是我们有能力解开的迷，不如就此作罢，不再纠缠，把目光放远……

嗯，在本期本栏目的字数限制内，我想我们还可以再简单谈谈DSi LL——对，如果只把“DSILL”几个字母摆在你面前，让你用一个空格隔开它们，你会从哪儿开始？我相信有数量相当可观的一部分会选择处理成“DS ILL”——这就是任天堂的“新款掌机”所得到的……大概是“蔑称”——“DS病”，说实在的，这台掌机确实显得不太正常。如果说这是针对SONY推出PSP Go而制定的计划，那它未免也太缺乏诚意了——PSP Go取消了UMD光驱，游戏获取方式改为联网付费下载，尽管因屏幕尺寸缩水、按键设置不合理而遭诟病，但它毕竟是“做出很大改动的”，而且市场策略也是显而易见的，但这“DS病”就能让人意识到自己完全估不到任天堂：掌机的屏幕变大了、尺寸变大了、重量增加了、内置词典、DSI脑锻炼系列游戏……任天堂当然不会说“之前掌机的屏幕小，影响玩家视力”，他们只可能说“这个屏幕大，更适合老年人！”，但这真的是一款“完全面向老年人”的掌机吗？这完全就是日本版的“送父母”式脑白金吧！日本的市场潜力到底有多大啊……我在日本的时候总能看到年轻人随手从裤兜里掏出DSI或DSL把玩，但在根据官方公布的数据用尺子与各种裤兜进行比较之后，我发现几乎没有哪条裤子的口袋能够装下一台“DS病”——除非任天堂打算与掌机捆绑销售口袋尺寸对应的裤子并顺路进军服装界。，而且这台主机的重量居然要比214g的DSI整整多出100g（PSP 1000的重量是280g就已经被称为“砖”了，后续机型更是从2000、3000型的189g降到了PSP Go的158g），一台314g的掌机……能靠手腕的力量托起它玩上几个小时……喂，任天堂以为日本的老人都是怪物吗（注）？

注：“都是怪物吗？”的句式是效仿《高达》系列著名台词“联邦的MS都是怪物吗？”的恶搞（如果你理解“吐槽”一词的含义的话，就更容易理解了……），无不敬之意。


志得意满的神谷英树，他毕竟也是一位王牌游戏制作人了





这就是SEGA在涩谷和新宿地铁站张贴的大幅海报，destructoid网站为此起的标题是“《猎天使魔女》的海报是全裸的！”她当然是全裸的！更准确地说，游戏的主角就没穿过衣服……如果你也有那些充满魔力的秀发，你肯定也不会喜欢粗糙的布料的



TGFC论坛的投票帖“你喜欢Bayonetta的人设吗？”选择“大爱”的人很多，但选择“看了就想吐”的人也不少……



任天堂官网的DS“病”的宣传页面，任天堂非常有自知之明地把这台厚重的主机摆放在了桌子上……我可不敢想象一位老奶奶捧起它玩游戏的样子

英伦漂流日记（三）

■本刊特约记者 Clond （英国纽卡斯尔报道）

去火车站的路上突然下起大雨。带着一杯甜得有些腻的COSTA的巧克力摩卡，我湿淋淋的跳上车，窗外天色阴暗。列车开过一片片相似的草地，一些相似的牛和羊。去参加伦敦游戏节的路上，游戏的氛围在这一刻的车厢里就开始弥漫。我旁边座位的带眼镜的卷发男生在玩NDS，在开往伦敦的火车上玩《雷顿教授与潘多拉之盒》似乎更有气氛。我听见一些熟悉的游戏音效，突然发现前面的一对情侣居然在用笔记本玩《魔兽世界》——英国的火车上都提供电源接口以及免费的WIFI网络。

到达伦敦的时候还不到6点，但已经像是深夜了。每年的这个时候，4点钟太阳就落山了。花了4英镑坐了很短的一段地铁，然后吃了价值11英镑的炸鱼薯条（我住的地方楼下的炸鱼薯条6英镑可以买两份了），不由得感叹伦敦的物价实在惊人。来到之前订好的位于海德公园旁的青年旅社住下。6名室友都是克兰菲尔德大学的学生，也是周末来伦敦玩的。交谈中发现克兰菲尔德这个学校实在是很有意思，这个学校拥有属于自己的飞机场，并且只招收研究生，没有本科生部。

第二天早早起来，地铁转轻轨，来到位于伦敦东部皇家维多利亚港附近的Excel会展中心。一路上，车厢里很多人已经穿好了Cosplay游戏或动漫人物的服装。突然就想起5年前一个人跑去上海看ChinaJoy的时候，似乎有着相同的感受和心境，只是这里的展会规模似乎要小一些。付过10英镑后，工作人员便将门票印章盖到你的手上——是的，没有纸质门票。

会场里，随处可见穿着Cosplay服装的人。从动漫到电影到游戏人物都有。最受伦敦Cosplayer们欢迎的角色莫过于《凉宫春日的忧郁》中的团长大人了，会场里随处可见带着红色袖标穿着制服的团长们，有胖团长瘦团长黑团长白团长女团长男团长，其中那位男性团长同学实在雷得我吐血。而且他见我相机挺大，就挡着我的路摆Pose，非要我给他拍一张特写，要是不拍的话今天他就不走了……

进入会场后后看到的第一个展台是乐高摇滚乐队，说实话，乐高和摇滚的结合实在让我觉得很有违和感。台上的表演者居然玩的是中等难度，这让早已习惯该系列专家级难度的我颇为不屑。他们选择的曲目是SUM41乐队的《In Too Deep》，去年国庆我在重庆看艾薇儿的演唱会的时候，作为特别嘉宾登场的乐队主唱德雷克就唱的这首歌。巧合的是，他和艾薇儿的婚姻就在前段时间走到了尽头，一年时间就能改变太多东西，让人唏嘘不已。

整个会场里，试玩队伍最长的莫过于《求生之路2》了。EA别出心裁的将试玩安排在一个小黑屋里面，每次只允许4个人进去。排队的时候，有时能隐隐约约听见小黑屋里传来尖叫声，不知道是游戏里的还是玩家的。一不留神，我的肩膀上搭了一只血淋淋的手，惊魂未定中，我转过头去，才发现是可爱的丧尸MM趁我不注意偷袭了我。排队一个半小时以后，终于得到了进入小黑屋的许可。这个DEMO和前作比较相似，一出来在一个黄昏的广场上，还没准备好，无尽的丧尸们就从四周不断涌来。刚和队友们解决掉广场的僵尸，工作人员告诉我们试玩已经结束了，小黑屋外，还有长长的队伍。

Ubisoft宣传的重头戏是制作费用创纪录的电影《詹姆斯·卡梅隆的化身》同名游戏，除了十来台试玩机器，还有展台上的3D大屏幕电视演示，带上3D眼镜，便可以通过展台的大电视体验立体的游戏表现。游戏的感觉有点像是画面更为艳丽的《失落星球》，手感也还不错，就是这个版本的帧数不是很足。Ubisoft的另一个展台却冷清得让人感到有些意外，《刺客信条 II》的试玩似乎无人问津，只有Ubisoft的工作人员拿着手柄，兴味索然地操作着主角在城市里时而上蹿下跳，时而下河游泳……前作《刺客信条》的全球销量已经突破了800万，这次新作的销售目标是1000万。然而前作的口碑却毁誉参半，“两小时神作”的称号反映出的是重复且平淡的关卡设计，不知道刺客先生在巴塞罗那的冒险经历是否会更精彩一些。

不过最冷清的展台还是光荣的了，其主打的“三国无双”系列实在是很难提起欧洲玩家的兴趣。几台试玩的机器大多在反复的播放着CG，偶尔有人尝试一下，也很快发那个气。虽然已经和TECMO公司合并，但是未来的很长


《光环》中的战车



2K的主打作品《边境之地》


偷袭我的丧尸MM



萨尔达公主和林克

一段时间，发售列表上依然是无穷无尽的无双系列吧，无论是三国、战国，或是猛将传、帝国……天知道《三国志12》、《太阁立志传6》和《大航海时代5》上市会在哪一年，或许到那个时候，中国队都已经获得世界杯冠军了吧。

世嘉的站台前站着几个铁血战士，为预计明年上市的《异性大战铁血战士》造势，后来我又一次看见了那位女性铁血战士。她在一个Wii游戏的展台前想要试玩，可是由于制服的爪子实在无法操作手柄只好作罢，看她放弃时无奈的样子，实在是很可爱。


可怜的玩不了Wii的铁血战士MM

玩过不少游戏之后，我感到有些累了，于是在会场的发布厅坐下。可是刚一坐下，突然又来了好多人。原来是BBC热播电视剧《梅林传奇》的发布会在这里召开。一些演员的出场引起了全场尖叫。由于坐在前排，被BBC的摄像师强行要求和其他fans们一起对着镜头大喊"We love Merlin"（注：此Merlin非本刊编辑）。可是这剧我一集也没有看过啊。不过由于我租的房里天线坏了，到底有没有上电视，到现在我仍不得而知。

伦敦游戏节的厂商似乎没有ChinaJoy上的商家那么喜欢送礼品。除了一些海报，我最大的收获就是免费拿到了两套万智牌的牌组。作为一个之前对于万智牌系列什么也不懂的小白，在工作人员短暂的培训之后，就在由其他新手和工作人员所参加的比赛中获胜。不过，我肯定和我玩的工作人员是故意放水输给我的。

离开会场前，在工作人员的盛情邀请下，我试玩了今天的最后一个游戏——《星际迷航Online》。我唯一的感受就是，这个游戏的操作受《魔兽世界》的影响太深了。地面战斗的部分不说，就连太空战斗部分，操作方式也和《魔兽世界》如出一辙。

又一次天黑的时候，今年的伦敦游戏节也落幕了。会展中心门外的拉面馆里，我居然看到了成步堂和真宵，而且他们正在吃拉面——不知道是真的爱吃还是入戏太深……只是这个成步堂君和原作形象相比较的话，身躯显得实在是庞大了一点，要不是蓝色西装和刺猬头，我还真认不出他来了。

由于星期二还有课，所以第二天晚上我就必须赶回去了。对于伦敦来说，短短的一天时间，走马观花都显得不够。根据在英国其他城市旅游的经验，我购买了双层观光大巴的车票——一般来说，这样的巴士可以带你逛遍这个城市所有的旅游点，可以在一定时间内随时上下任何一辆该类型巴士。可是我发现，其他城市的同类型巴士都只有一条路线，而伦敦却有八条，这显然远远超过了一天的极限。路过大英博物馆和白金汉宫的时候，我都只好坐在车上——实在是没有时间细细游玩了。圣诞节假期的时候我应该还会和很多人一起再回到伦敦。据说圣诞节之后的第一天也就是每年的12月26日，被称为Boxing Day，每年最大的促销活动就在这天，传说很多商品都会以超低的折扣出售。

傍晚的时候，我在伦敦塔下了车。这个曾经是宫殿的地方，后来变成了监狱。离开这个城市之前，我决定沿着泰晤士河一直走下去，从城市东边的伦敦大桥一直走到西边的大本钟和西敏大教堂——其实也不算太远。就城市规模而言，和上海、北京、武汉相比，就算是伦敦也显得不是很大，虽然在这个国家，她已经比第二大城市伯明翰大上好几倍了。大本钟其实有些矮，这让我感到有些意外，其实对岸的伦敦之眼摩天轮也不高。在下午6点那浓浓的夜色里，泰晤士河畔的伦敦显得安静却又喧嚣。20多年来，无数次在小说，电影，电视里看过的城市，就这么真实地出现在眼前。突然想起之前所想象中的伦敦，雾气蒙蒙的天空，随身带着雨伞看着《泰晤士报》的人，双层巴士，厚重的建筑，和眼前的一切相比，似乎是在另外一个世界，又似乎很真实的存在着。P



角落里的漫画店



咖啡店外的Stormtrooper


伦敦大桥


伦敦的出租车风格很怀旧



伦敦牛津街边买球衣的小摊

各位，我讨厌网游。

各位，我非常讨厌网游。

各位，我最讨厌网游了。

我知道这本杂志的读者多半都是年轻人，而年轻往往意味着对于事物有着惊人的领悟力和包容力，这些能力可能会具体表现为语言学习能力、肢体协调能力、拿到《大众软件》时立刻翻开专题所在页码的能力……这真的很棒，不是吗？年轻人总是能以令人羡慕的效率掌握任何可能令人费解的东西，例如电子游戏：他们可能在几秒前才看到在马里奥头顶悬浮的砖块，却马上拿起手柄从里面顶出了火力花或长大蘑菇，他们可能在几秒前刚看到屏幕中央的准星，但立刻就握住鼠标掌握了瞄准和射击的方法……而年轻人怎么可能会对自己刚掌握玩法的新玩具感到厌倦呢？

网游什么的，最讨厌了！

■策划 本刊编辑部
执笔 中三 王君太

所以当写下这篇专题的题目的时候，我就意识到自己已经“老”了：不爱吃青椒或芹菜的年轻人有很多，但不爱玩网游的年轻人却着实罕见，毕竟网络游戏从进入国内到伴随互联网的普及共同迅速发展至今不过寥寥数年，称之为“新玩具”并不言过其实。网游利用网络的便利性为玩家多人在线互动而搭建的大型框架也颇有可取之处，在对游戏性进行的探索和尝试方面也值得肯定。最重要的是：玩家确实可以从中得到独特的游戏体验……

但“独特”并不是个褒义词，网络游戏所能提供的游戏体验的特殊性只是相对于传统单机游戏而言的，究其根本，这些特性还是源于网络而不是由游戏本身所提供的，从另一个方面来讲，网络的特性不但没有加强游戏的存在感，反而还会使得玩家的游戏体验大打折扣……呃？我凭什么这么讲？你难道怀疑我是“杨叔”“陶叔”之类对网游一无所知，只知道搞电击和办培训班的家伙吗？

虽然已经到了该被称呼为叔叔的年纪了，但我，我也曾年轻过啊……

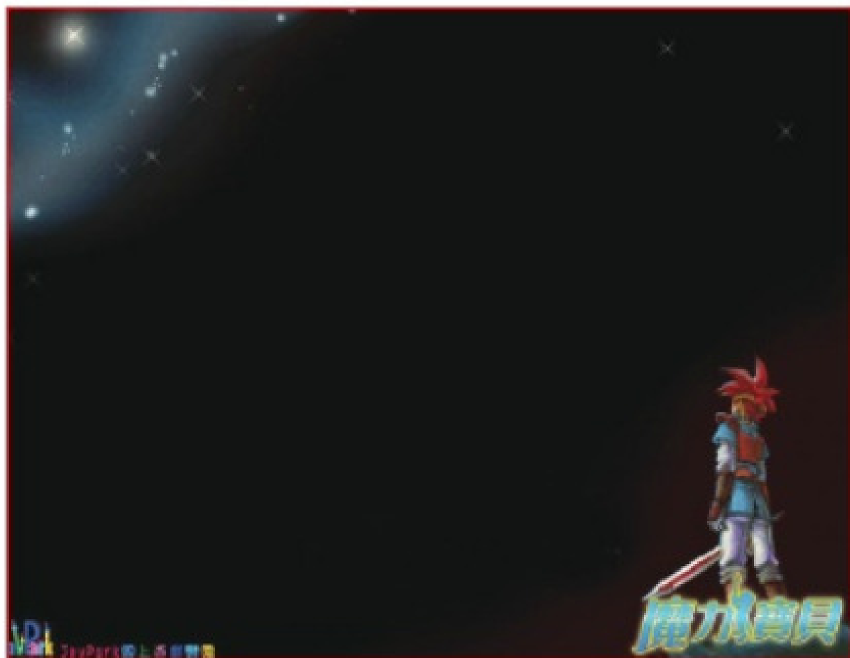


学会玩《超级马里奥》并不一定需要有个老师教


当你看到屏幕上瞄准镜中的内容的时候，你可能立刻就能明白这意味着什么

治疗寂寞，一次一张点卡？

8年前的我还沉迷于网络聊天室且难以自拔，那时候我能想到的最爽快的事就是死死地按住Ctrl键，然后恶狠狠地敲击C、V和回车键进行刷屏，有人主动加我QQ（那时候还叫OICQ）是要比在学校里被评上三好学生还值得高兴的事，QQ好友栏里亮着的图标越多就“越有面子”……好吧，这些都是黑历史，之所以挑8年前那段时间怀旧，是因为图形界面网络游戏正是在那时随着《石器时代》和《魔力宝贝》而普及开来的（《网络创世纪》这般小众的游戏是很难推广到网吧里的）。第一次见到图形界面网络游戏的我就像在一条小河边生活了几十年后突然见到大海一样——这个第一印象还可以这么表达：我下决心为省下玩这个游戏的零花钱而戒掉全部零食了。



《魔力宝贝》的经典壁纸之一，这眺望的不是星空，是寂寞啊

即使以现在的苛刻标准审视《魔力宝贝》这款游戏，也必须承认它作为一款网络游戏的架构是相当成熟的：比如战斗系、生产系、采集系三类下诸多职业的分工从根本上确保了玩家间密切的互动，这种设计可要比“通过提高怪物攻、防、生命值，让玩家不组队就打不过敌人”式的强制互动高明多了。系统从最根本的设定上对玩家施加的种种限制曾一度非常成功地确保了游戏氛围：一个叫卖木材的樵夫真的是由一个玩家所扮演的樵夫，他只会在树旁砍半天的树而不会像战士一样组队冒险冲在最前面；一个收费低廉的疗伤大夫真的是由一个玩家扮演的医生，他只呆在城市的医院里为玩家疗伤，而且不会任何加血魔法……当然，外挂最终还是一如既往地摧毁了这一切。



想当年，我可真有能力把游戏画面中摆摊的女性角色想象成这般可爱的模样

不过，那时候我怎么可能会去理会什么系统什么设定，随着一个Q版美眉角色走到我跟前，聊天窗口刷出了“呵呵”一句，我就整个人都神魂颠倒了——这完全就是因为前阵子借助百度贴吧和贾君鹏而风靡网络的那个词——“寂寞”啊！接下来发生的事用手腕都能猜到：我完全沉迷了，而且真的为剩下零花钱而戒掉所有零食了。

也许所有的网游玩家都有过这样的经历：因在游戏中认识的“朋友”而被“粘”在游戏中，“一起组队啊”“一起练级啊”……“一起如何如何”成为了持续游戏过程的最大动力，但同时也造成了对现实生活的最大干预。游戏中的“等级差”是相当残酷的东西：随着等级差距的拉大，玩家间的地位就不再平等，在以“练级”为主旋律的游戏中这点尤其明显——想象下，一个男性玩家，在游戏中认识了一个等级比自己低的女性角色（扮演这个角色的玩家的性别姑且不论），然后就被什么激发了“为你而战，我的女士！”之类古怪念头，一路端茶倒水献殷勤担任护花使者，双方就这么交上了朋友，在相当长一段时间内相谈甚欢，但这位玩家因为种种原因有个周末没能上线练级，一周后上线却发现该女性角色等级赫然比自己高出了两位数……一个护花使者的尊严怎么能允许双方的身份发生调换？当然要义无反顾地、废寝忘食地刻苦练级，争取把等级差带来的耻辱抹平……然后呢？再想象下，如果这位男性玩家碰巧不是家里蹲也不是放长假的学生，那么他需要为“废寝忘食”地延长在线时间付出多么惨重的代价？





玩网游，追求的就是这种仗剑护花的感觉！年轻时，我也曾经是这么认为的……



点卡，曾经是治疗寂寞的唯一途径，而治疗的代价是昂贵的……

呃，我必须强调，上文中那段“想象”出来的事才不是我的亲身经历呢！

现实中，我确实曾经为兑现和在游戏中结识的“好友”在聊天时许下的“诺言”——从最简单的“一起组队练级”到导致在游戏中倾家荡产的“送你一件生日礼物”而花了不计其数的时间，而在点卡上和网吧里的消费是与这些时间成正比的……而那时我还只是个家境并不富裕的穷学生罢了，我为此究竟付出了多少，又损失了什么，已经是多年来一直不愿揭开的伤疤了。

“寂寞”要膨胀到什么程度，才需要通过网游来治愈？

“寂寞”要严重到何种程度，才只能通过网游来治愈？

而治疗“寂寞”的代价仅仅是一次一张点卡这么简单的事么？

而这一切真的“值得”吗？

我有幸得以伴随着互联网技术和环境的发展而成长，在成长的过程中一直在反思自己的这段经历，随着互联网娱乐技术的发达、娱乐方式的多元化、盈利方式的革新和免费服务趋势的普及（并不是指所谓的“免费网游”），我每次给自己的答案的否定力度都在增强——如今，如果是纯粹为了“玩网络游戏”，我甚至连时间都不愿付出。网游也许是个不错的玩具，但这个玩具的性价比对我而言远远不如读一本书（就算只是漫画）、看一部电影（就算只是20分钟长度的动画）、当然更比不上细细品味、好好享受一部精美的单机作品……

老板，“游戏体验”多少钱一斤？

没有人的成长过程是一帆风顺的，不是吗？嗯……我当然也没能一次性地摆脱网游啦，拜网吧时期的经历所赐，“星际”“暗黑”“魔兽”这些非常普及且广受欢迎的成功作品让我对“暴雪”这个公司充满了好感，也顺理成章地一度投入到了《魔兽世界》中。《魔兽世界》这部作品的成功是毋庸置疑的，开创了以“刷刷刷”为主要游戏方式的《暗黑破坏神》系列的暴雪公司充分发挥了该系列的长处，将游戏“刷”的成分推崇到了极致，同时在强大的图像引擎的作用下出色地渲染并补充了在《魔兽争霸》单机战役的剧情中所表现的世界，当时我和3个作息时间相近的老同学每天组队练级兼联络感



玛拉顿的最终Boss瑟莱德丝公主，我在60级以后才见到她


顺利解决该萨特Boss报当年团扑之仇也是60级之后的事了……


当然，我们所遭遇过的铺尸谩骂可没有图中的图案这么温情


想象一下，如果奥格瑞玛悲情人物加摩尔的每具尸体都被某个玩家改成了了针对你的角色姓名的人身攻击信息……

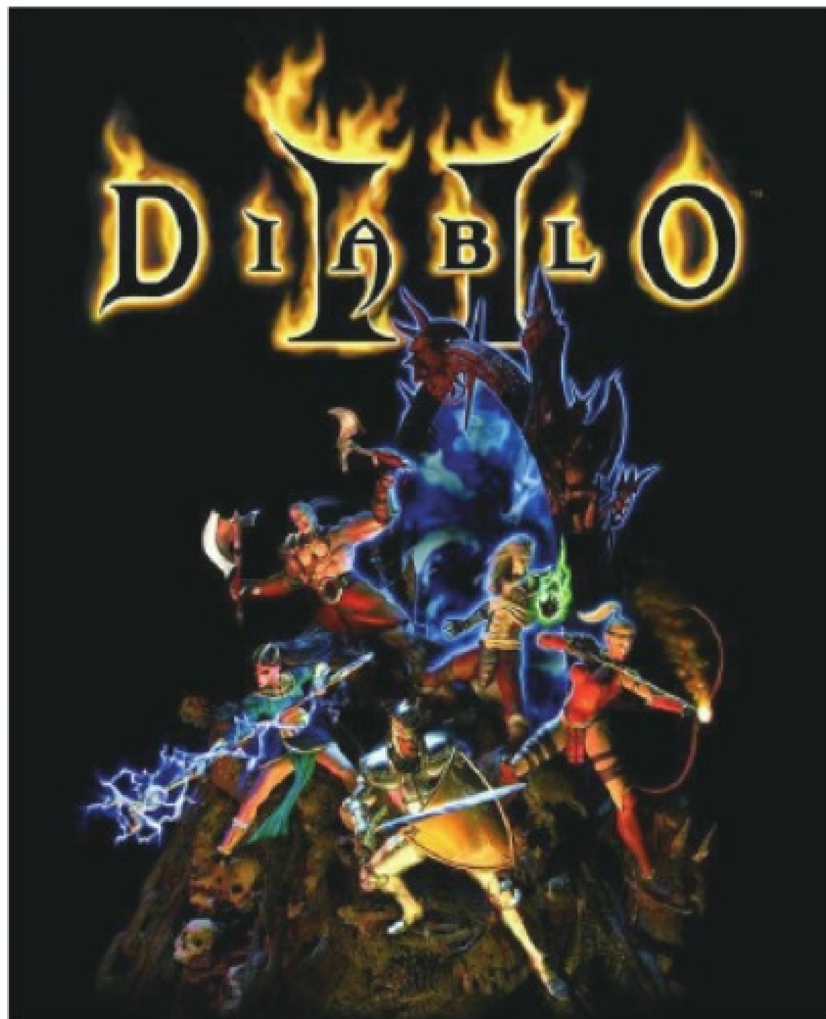
情，逐渐也到了40多级，那时“玛拉顿”还是难度相当高的副本之一，仅凭盗贼、法师、牧师、术士4人，没有吸引火力的“坦克”战士职业，进入副本就寸步难行，于是第一次队伍里加入了一个“陌生人”，但这战士打起架来甚是威猛，连面盾牌都没有，只顾抡着两把板斧横冲直撞，治疗压力令牧师叫苦不迭，终究是回天乏术，几头挥着砍刀的萨特先是像切菜一样砍翻了战士，接着如同揉面一般搞定了我们4个，不料这战士突然破口大骂，若只是指责牧师无能也就罢了（毕竟我们平时也经常这么调侃），没想到却夹着粗口问候起了牧师的亲属，这还得了？只能将此人踢出队伍，把它踢出队伍后他还用私聊频道对队伍成员挨个骂，于是只能加入黑名单屏蔽之……不料这事到此还没结束，不久我们几个就经常能在悄悄话里看到陌生人谴责我们“集体骗点卡”，一直蒙在鼓里的我们直到某天留意到主城银行门口陈列着的一排尸体的名字才意识到问题的严重性：除了人身攻击之外，还有一个被称为“垃圾骗点卡”的罪名被安放在我们的名字后面……

在那以后，因为老同学队伍始终凑不够5个人，我就没再下过和等级相符的副本……在这种情况下，我还一直玩到了TBC时期，并且把盗贼、猎人、萨满、圣骑全都练到了70级——高等级带来的便利是不用凑齐5人也能通关副本“体验一下剧情。”但在把能体验的副本都体验一遍之后，我对终结在那些体验不到的高等级副本中恶魔猎手伊利丹和血精灵王子凯尔萨斯的悲惨命运失去了观赏的兴趣，对于暴雪草率处理《魔兽争霸》主要角色的态度也非常失望，索性趁机“自主防沉迷”，彻底离开了这款陪我度过了5年时光的游戏。

在《魔兽世界》中度过的5年中的大多数空闲时间并没有让我产生对于自己在更年轻的时候在《魔力宝贝》中的投入那般后悔的情绪——这些多少还是值得的，一方面是因为我没有为这款游戏投入太多，另一方面：我在这款游戏中所体验到的确实更多是“游戏”而不是“网络。《魔兽世界》这款游戏对我而言所扮演的角色是对于《魔兽争霸》系列的世界的补充和剧情的延长，此外还可算是《暗黑破坏神》的替代品——在这几年的游戏过程中，我拒绝了所有陌生人的组队邀请，并且没有在“队伍”以外的聊天频道中有过任何发言，与玩家的互动仅限于拍卖行交易，此外还有在TBC开放前为了拿到俗称“猪头锤”的“无坚不摧之力”而“刷”过很多次的奥特兰克山谷大战场。正是这“刷战场”的过程让我找到了《暗黑破坏神》的感觉——为了凑齐套装或是某件稀有装备而重复某个相对艰难的游戏过程（当然，重复的次数和消耗的时间要比凑齐一套女巫的塔拉夏套装多得多）。


等级提高能够带来很多好处，比如一个小队就能挑战艾萨拉野外强力的蓝龙

顺便，我和这几位老同学还曾在浩方对战平台联机打了两个月左右的《暗黑破坏神》，说实在的，这个过程要比玩《魔兽世界》更愉快——当然，“暗黑”之旅只持续了两个月左右，因为这段时间已经足以完成每个人的游戏目标了，对于我们而言，在打到一套自己梦寐以求的装备、顺畅地通过地狱级难度巴尔的挑战后，这个游戏就可以算是彻底通关了，也许在几年之后，当我们想怀旧的时候，我们还会回到这个游戏中重复之前的过程——但我们不会回到《魔兽世界》里——因为“有联网功能的游戏”和“网络游戏”完全是两码事。



一款提供联网功能的单机游戏与一款网络游戏是截然不同的——单机游戏永远不会刻意去限制和减少玩家收益、它会尽可能地提供高效、体贴、便利的游戏体验——想想《暗黑破坏神II》中那些便利的，甚至能够直通Boss老巢的传送门吧


什么？你说这也是玩《魔兽世界》的一部分？

现在我们来谈谈“游戏体验”这个话题：首先，游戏体验是需要分成两部分来谈的，分别是“游戏提供给玩家的体验”和“玩家在游戏中的体验”，这两者往往会被混为一谈，但后者与游戏本身的品质并不一定有直接联系。这里可以举个比较冷门却多少有些说服力的例子：《信长的野望Online》这款游戏的国服玩家大概都听说过或亲眼见过一个叫“今川承芳”的强悍玩家，该玩家对这款游戏的投入程度之深堪称令人发指——简直就是在扮演一个真正的今川家的家臣了，比如在输入今川义元姓名时一定要正襟危坐、为动员玩家投入国战而动笔写下千字檄文，甚至会因之前一直交往密切的好友在国战期间没上线“献身报国”而与之反目成仇……但是这款游戏真的出色到能够让玩家“不由自主地”产生如此深的投入感了么？恐怕就算是该游戏的忠实玩家也不会做出肯定的回答。

“玩家在游戏中的体验”是极为主观的，另一个直观的例子是：多数《魔兽世界》玩家都对《征途》表示厌恶，但无论《征途》这个游戏本身的品质如何，它的玩家对游戏的投入程度是相当高的——《魔兽世界》国服玩家津津乐道的传奇人物之一，以长期投入于在暮色森林用大火球轰杀联盟小号而闻名的“三季稻”这样的角色，在《征途》中比比皆是；“联盟与部落在何处多么投入地进行一场战争”之类，在《征途》中更是频繁上演——但这些与衡量游戏本身品质的标准有何关系呢？至于“通过游戏认识了好兄弟”甚至“通过游戏娶了老婆”之类，更是与“游戏提供给玩家的体验”毫无关系。


凯尔萨斯逐日者，曾经年轻的血精灵王子，后来被《魔兽世界》的编剧变成了一个丧心病狂、背叛臣民的疯子——而且能给玩家在两个副本中提供两批装备



悲情的暗夜精灵英雄，恶魔猎手伊利丹，除了游戏的编剧以外，没人能想象到他在与阿尔萨斯决斗中战败并被“弃尸”雪原的结果居然是成为了歇斯底里和妄想症患者——在《魔兽世界》里，为了掉落几件装备，他就从一个悲剧的英雄变成了荒诞的疯子

《魔兽世界》尽管被公认为是网络游戏中的佼佼者，它所提供给玩家的“游戏”体验也难免会因为“网络”而打折扣：以被联盟玩家所称道的“拯救元帅”任务为例，玩家要亲自护送温德索尔元帅脱离黑石深渊的监狱、回到暴风城、亲眼目睹元帅洗清污名，在众守卫的赞颂和致敬中走入要塞、戳穿黑龙公主的阴谋并英勇捐躯……这些并没有什么问题，问题在于——平均一个联盟玩家要亲眼目睹过多少次这个重复的过程？而且在无数次的重复（温德索尔元帅一次次地“捐躯”）之后，黑龙公主所化身的女伯爵还是在暴风要塞里享受着安宁，直到WLK 3.0版本，随着前摄政王伯瓦尔的战死，整个任务链被取消，这一幕才停止继续重复上演——而这终结的方式——“在游戏中完全抹消温德索尔元帅的存在”是多么荒诞……诚然，暴雪在资料片WLK中尝试了很多从未在网游中出现过的新元素：例如区域性、世界性的副本——玩家在完成一些任务后，自己所处的游戏世界中的地形、营地、NPC分布会与之前截然不同，但在这个游戏的世界里，黑龙公主和王子的头还是一次次被斩下、被悬挂在暴风城或奥格瑞玛；玩家们还是一次次地一边为埃德温?范克里夫的命运而叹息一边为了刷出残酷倒钩和黑暗迪菲亚套装而“清洗”石工兄弟会；盗贼和战士们还是要为了伊利丹手中的埃辛诺斯双刃而数十、上百次地取他性命……对这些过程的第一次经历一定是新鲜刺激的，第二次、第三次重复同样的经历有可能是非常过瘾的，但数十次地重复只会是疲劳甚至可笑的……但在网络游戏中，这有可能发生改变吗？


我明白对于相当一部分人而言这是相当可笑且不堪入目的一幕——但是，真正投入在这个游戏中，为各种PK行为投入真情实感的玩家在游戏体验上并不比任何一个《魔兽世界》的玩家逊色

你说你的目的，我说我的目的论

设想一下，如果《魔兽世界》只是一个“提供联机功能”的游戏，而不是一个网络游戏，那它会是什么样子？首先，玩家至少可以操纵一个小队，联网游戏则意味着会有更多队员加入到队伍中——《龙世纪——起源》提供了非常棒的参考方案——如何平衡不同职业的不同角色那些复杂的技能操作、战术布置过程与流畅的战斗体验？与《最终幻想XII》的Gambits系统相似，玩家既可自定义AI（在何种情况下或是对怎样的敌人、队友施放何种技能、魔法），委派电脑协助完成战斗过程，也可以随时暂停时间、重新调整战术，亲自为队员指派目标和行动策略。玩家可以自定义小队成员的自定义种族和职业、完成与种族相对应的新手任务，视战术调整改变队伍构成……在网游玩家间的交互成份取消之后，装备、物品掉率也会相应上升数十乃至上百倍，生产和采集技能会简化而且会更实用，或者直接由NPC代工完



我承认《魔兽世界》是一部非常棒的作品——但它如果不是网游，可能会更棒——而一些只想玩网游的玩家不会因任何“内涵”的原因去持续在非网游的《魔兽世界》里玩那么久

成，一切为玩家冒险的便利服务。世界的尺寸当然不需要维持网游版的大小，但如果大小不变，就意味着会有更多、更密集的内容填充在各个区域中——以及，最重要的：“副本”不需要反复刷装备，只要完成一次就能获得所有稀有掉落，重复完成可以获得额外奖励，但这些奖励只是掉落率更高罢了，通过平时的战斗和冒险过程也一样可以获得……

我猜有相当一部分《魔兽世界》的忠实玩家应该已经忍不住想“喷”我了——“我玩的就是互动”“我玩的就是PvP”“没人玩还有什么意思”“这么做和快餐有什么区别”……这就对了！如果玩家真的能说出自己究竟是为什么被一个网游所吸引，又为什么投入到一个网游之中，玩家同时很可能就明白真正吸引他的不会是“游戏本身”，而只可能是“游戏的某些成分”——如果对一个玩家而言，不能骑着虚空飞龙给那些因为没钱只能骑慢速狮鹫、双足飞龙的玩家看就会索然无味，那么他所真正需要的就不是《魔兽世界》；如果对一个玩家而言，《魔兽世界》会因为取消PvP成分或不能吸引女性玩家就失去吸引力，那么对他而言《魔兽世界》的价值显然就不会与其他成分有关……

而某些网游运营商则是对这一点洞悉得最为透彻的：你究竟想要什么？相信我，我什么都能给你！喊着诱惑的口号，他们展示出了一批批各种各样的“精品”——爽快的PK？只要肯砸钱就能在游戏中无限拉大的贫富差距？我们都有！哦，我们还有大批的“美女玩家！


为了大型RAID的顺利进行，玩家个体必须牺牲整个用户操作界面用来为团队服务，所谓的“Boss战震撼的视觉表现”在这样的屏幕中纯属是扯淡

当然，商人并不是承诺了什么都一定能够兑现在游戏中的，在很多时候，网络游戏显得更像是一个被精心包装的阴谋：精心包装它的目的并不是为了让玩家去玩游戏——或者说，不仅仅是为了让玩家玩游戏。一款网游总需要让玩家的游戏时间非常——非常——长，如果不以这个为目的，网游就无法实现盈利，如果不以这个为目的，网游甚至连最基本的架构都会崩溃。



开荒卡拉赞、推倒猎手阿图门——于是就获得了团队荣誉感，我能够理解这种感受，但我更情愿把时间用来在单机游戏里多体验一些内容

网络游戏玩家可能需要正视的现实是：鼓励玩家互动的种种设计并不是真的为了鼓励玩家互动，不管互动系统设计的多么高明，都不过只是为了让玩家因玩家间的人际关系而“黏着”在游戏中——这样的话，无论游戏有怎样的缺陷，无论游戏在同类产品的对比中落入怎样的下风，那些称兄道弟甚至结为夫妻的玩家群体都不会因此而发生流失……而网游所具有的所有可能被玩家津津乐道的成分皆是在类似的原则的指导下形成的……

哦，“《魔兽世界》不是‘泡菜’”“《魔兽世界》不是‘快餐’”，这是我见过的出现频率最为频繁的反驳了，但说实在的，有哪款网络游戏是真正的“快餐”呢？韩式“泡菜”网游所效仿的“‘暗黑’精髓”可不仅仅是“左红右蓝、升级加点、打怪爆装备”之类的皮毛。这些游戏的数值策划显然是最早悟到Miss率、掉宝率等因素对延长网游生命力的重要性的一批人——网络游戏必须用尽一切办法尽可能延长玩家的总体在线时间，这些办法包括增加新任务、增加新奖励、增加新玩法……但同时也包括增加Miss率、增加怪物血量和攻击力、增加升级所需经验值上限、增加获得某些奖励所需的声望上限、增加物品售价……唯一减少的只有单位游戏时间内玩家的收益。

而对一款网络游戏而言，越是最大限度地增加需求、减少收益，就越是合格、越是成功。

换句话讲，如果《魔兽世界》中阵营声望等级从尊敬到崇敬需要的声望上限低于12000，从崇敬到崇拜所需要的声望上限低于21000，如果70级外域高速飞行坐骑的消费低于5000G……这就是数值策划的失职，如果玩家不需要反复重复完成高端副本A，当

A套装在队伍中普及后队员的属性数值才足以确保挑战高端副本B，那么这个游戏作为网游就一败涂地……

是的，《魔兽世界》的成功就在于它能够说服（或者说，诱导）玩家去以争取某个阵营几万声望为目标而重复完成某个过程；就在于能够让玩家心甘情愿地花上半个小时无所事事地只为了“团队在副本门口集合”，再花上几个小时只为了让副本Boss掉落自己得不到或不需要的东西……



江雷的《魔兽日记》代表众多《魔兽世界》玩家表达了焦急的心情——“WLK什么时候开”一直是《魔兽世界》国服玩家朝思暮想、终日纠缠不休的问题……但是，朋友，有时间泡在网游里抱怨无聊，为什么不去尝试下那么多精彩的单机游戏呢？

我并不是说这样就很下等，也没有任何要贬低这个游戏的意思……我要说的是：《魔兽世界》玩家们的团队完成一次黑暗神庙或是太阳井高地副本的过程的时间，甚至都足够我打通《使命召唤——现代战争2》的全部单机任务，也足以让我完成《龙世纪——起源》任意种族角色的序章——通过一个副本和完成一个单机游戏有可比性吗？同样作为游戏，它们当然可以进行对比：尽管玩家在单位时间内所获得的收益是否算得上“宝贵”是视玩家个人的价值观而定的，但我至少不需要向不理解我连续几个小时坐在电脑前盯着屏幕这一行为的家人解释说“姚明也在玩这款游戏！”我可以给他们讲述《龙世纪——起源》精彩的剧情，或是精妙的对话和细节设计、给他们演示《现代战争2》的关卡设计和剧情表现多么出色——而这些信息可不是通过那些令人费解的在攻击目标头顶蹦出的伤害数值所表现出来的。

如果《魔兽世界》是一款单机游戏，那么它会是一款史无前例的规模宏大、精雕细琢、足以改变游戏业界审视游戏的标准的伟大作品，但对于厂商而言，这是最大的不幸——因为单机游戏作品不可能实现持续性的巨额盈利。对于一部分玩家而言当然也是不幸——这意味着它可能足以陪伴一个人度过充实的5个月，却不能帮助一个人消遣5年中的全部无聊时间。

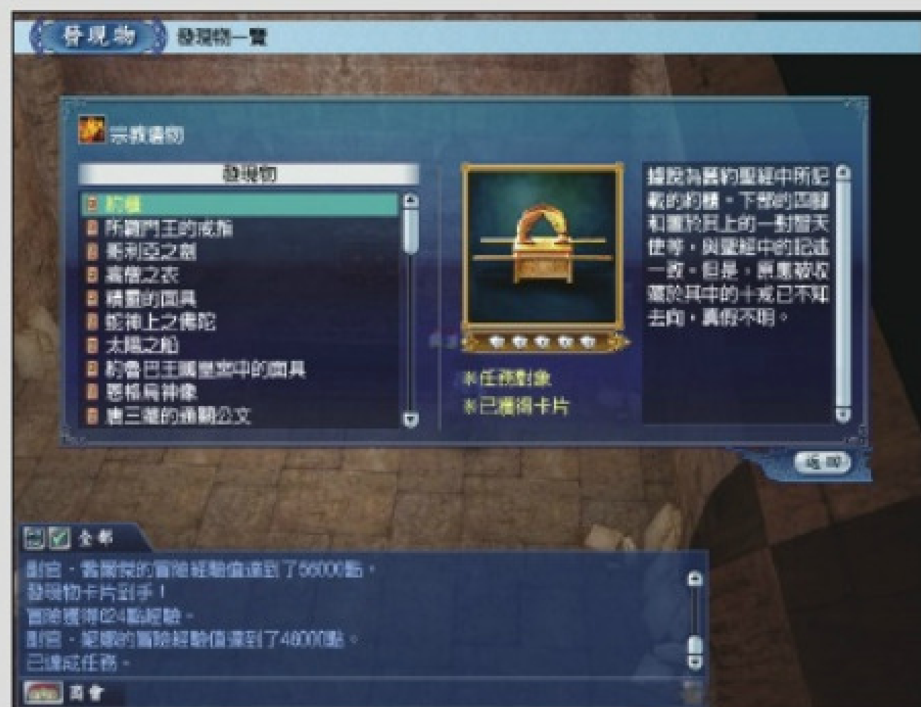
《魔兽世界》是一部出色的作品，但它原本可以更出色——很多网游作品作为游戏的部分都是合格且优秀的，但网络的要求甚至可能会使得玩家的游戏体验与那些优秀之处完全相悖——这与“玩家的劣习”无关，与“策划的无能”无关，甚至与“厂商的贪婪”无关……因为网络游戏只可能这个样子，这不是在宣判“几宗罪”式的罪名，也不是在公布什么“病症”，因为这些就是网络游戏的本性和特性。厂商之所以选择网络游戏，就是看中了这些特性能够让玩家长时间地持续进行消费，玩家之所以选择了网络游戏，就是因为这些游戏能够长时间地玩下去——对厂商而言，网游是用之不竭的摇钱树，而网游玩家则是取之不尽的财神爷，商品、消费者、供应商俱全，这就足以维持一个产业的发展了。

这很好，很强大，用《美国派》的话来说，这就是“Perfectly natural thing”，这是很完美、很自然的一件事……

而对此我想说的，终究只有本文标题的那句话罢了。P

对《大航海时代Online》的叹息

作为一个光荣游戏的老玩家，我一直对这些游戏的新创意以及做工之精致赞不绝口。不过在他们将单机游戏改编而成的网游中，精致虽然如旧，但新创意的添加，却殊为可怜。单机游戏重在个人性，网络游戏却必须结合社会性。在挖掘个人趣味的层面上，不得不说光荣很有一手，然而要将社会性同样转为正向的个人趣味，我以为光荣也没有做到，或者说，这是否就是不可能完成的任务？就是网游天生的限制？


大航海Online中众多有历史背景的发现物

在所有光荣制作的游戏中，我最中意的是“大航海”系列，单机的二代、四代都是数度通关（严格来讲它们确实没有“通关”一说），因此2006年光荣在国内推出《大航海时代Online》时，我几乎是在开服的第一时间进入了游戏，而且不瞒各位，这也我认真来玩的第一款网络游戏。

甫一扬帆，确实感到心胸无比畅快。展开在面前的，是一个远比单机版更为广阔的航海世界，我对各种与航海相关的东西都抱有浓厚兴趣，从造船、探险、寻宝到海战、商战、城市投资与发展、道具生产与收集，无一例外我都很愿意去尝试。而恰巧这就是网络版的优势，仅以数字来看，网络版的大航海有两三倍于单机版（以四代为例）的港口城市设定、几乎10倍于单机版的发现物，加上数不清的有故事的NPC，以及远超单机版的技能、职业、船种数目——总之让喜欢航海的玩家几乎觉得这就是航海的天下。谁都知道游戏是对真实世界的模拟（架空类也是在隐喻），特别是这样一款有历史人文背景的游戏，当它模拟得足够大、足够丰富、足够贴切之时，你就越会觉得它所创建世界的真实可靠性——没错，这有点可怕，但也很过瘾！

然而，大概是在游戏收费的三四个

月后，我开始感到了一丝迷惑。

在最初的游戏中，我以冒险为首要职业，乐滋滋地在有名没名的地方一边寻找各种发现物，一边在网上查找它们相关的背景故事资料（历史背景的相关性，绝对是这款游戏的强项）。但很快我发现游戏中有一个设定，酒馆中的NPC特别是酒女们会大肆传颂“某某冒险家有了大发现”。作为一个付出时间众多的冒险家，我当然想知道为何自己就不能被传颂。很快就打听明白，这必须要在全服务器首先拿到某高级发现物，或者有些高级发现物只要一拿到就会被传颂。既然如此，那我当然也不难做到，只要练练技能、率先达到任务要求，就解决问题嘛。在详细的研究与讨论之下，我很快和几个朋友快速将冒险学科技能练满，练技途中虽然枯燥，但有了“宏大目标”也还将将可自慰。最后理所当然，大家都相继被传颂了，颇是兴奋了小一阵。然而不久我就发现，几个最高级的任务都做完了，我突然发现自己没有了追求低级发现物的激情！虽然有些低级发现物确实也设计得比较垃圾，好比让你跑几千海哩，仅为寻找一只没甚来历的青蛙等等，但最关键的是，你发现与传颂相比，这些低级发现物本身所蕴藏的趣味已经光芒黯淡。好比当小孩子的时候，你可以对着一堆沙子玩上一天，但一旦你明白这些玩意儿不能让你在人群中获得“有用”的东西，你追求沙子趣味的小心灵就再没办法安静。记得在玩单机版的时候，我收集所有的发现物，并非为了获得什么称赞，只是因为自己喜欢，根本无须自我鼓励，就能在这地球上跑上一遍又一遍。

当然在“大航海Online”中，冒险还算是最讲究个人趣味的一个职业，真正的社会性还是体现在商业与军事上。在这个游戏中，商业除了发展城市外，最重要的就是用投资来争夺港口城市，而对军事来说，除了也可收集道具以及挑战强力任务之外，在这款对抗性质的游戏中几乎就要沦为商业的打手。

与真实生活一样，每款游戏都要设计“金钱”，并且无钱就难以前行，这款游戏也不例外。不过，真实生活中一个人之所以要赚钱，是为了要维



冒险功绩在酒馆中被传颂



投资占有率是主要的商战指标

持自己的生计，而不是为了政治为了国家（咱们不妨不要那么高调），就算赚到了钱，按中国传统儒家的想法，也就是希望“达则兼善天下”，而不是“兼并天下”。但在游戏中，由于派别的明显存在，每个人有强烈的国家归属感。这样，就算自己不饥不饱，也要在一般性的号召下，率先支援国家发展。除了同国玩家的潜在道德暗示之外，游戏还设计了投资爵位，它能让你拿到更多的收益。因此，最后即便淡泊如我这样的玩家（请尽管呕吐好了），也将二十几亿的金钱“回收”到了游戏投资中。我有时会停下来反思自己这种行为，是“被骗”了还是自愿，因为这些钱，对我来说基本就是一两个月不干其他任何事情，才能赚得到。而这也就罢了，最关键是在游戏中，还有RMT（Real Market Trade，真实市场交易）的存在，不少人直接用真实生活中的金钱变成游戏中的投资，往往一夜之间将数个大洲的同盟港口翻成自己的旗帜。这是“作弊”行为吗？而且因为它的结果是如此高效便捷、过程又是如此赤裸裸，既让人无法忽视，也似乎让人难以抵抗。做了弊的人洋洋得意：“你们用真实时间换投资，老子用真实金钱换，又有什么错？”这既在逼问人的良心与道德，也同样在逼问游戏中竞争要素引入的途径是否合理。

而作为一个在军事上稍有小成的玩家，我也偶有受到自己的质问。有一次我正在附近与NPC进行海战，附近有一个金钱产出效率颇丰的生丝港口，本国有大量玩家在里面“印钞”。在市场行情上扬的情况下，我收到了同国好友的召唤，让我过去“护港”。军事上所谓“护港”，也就是保护本国的玩家不被他国海盗堵截。我平日素不为恶，对恶意PK向来避退三舍，但此时情况为“正义召唤”，港口中还有自己的玩家朋友（不用说你们也能猜到那是MM），当然是要响应了。初时还真是跟别国海盗打，对方为红名，打了自己也不会红，很快双方杀红了眼，又颇有宵小之辈开始言语攻击（你们都知道国内网游环境这种人从来就不缺），最后可能是领队急了眼，看到别国玩家就点，不管对方是海盗还是一般玩家，总之彻底从“护港”变成了“封港”。我当然肯定不如现在冷静，“爱国”热血一上也没在乎许多，直至行情过了，自己头顶血红名字，心中才想，万事说来容易做却难，说自己不会却危害别人，但在这种情况下还不是一样为恶。“君子不党”，古人真是明智，“党”，就会有利益竞争，就不免卷入是非难辩的争战，然而在这款游戏中，人根本就没有办法不去“党”，只能被愤青召唤或指责，或者就把自己变成一个愤青。

总之我不得不说，这些游戏中的“竞争性”元素确实有效模拟了生活，



军事除了能获得珍稀道具，最大用处就是PK



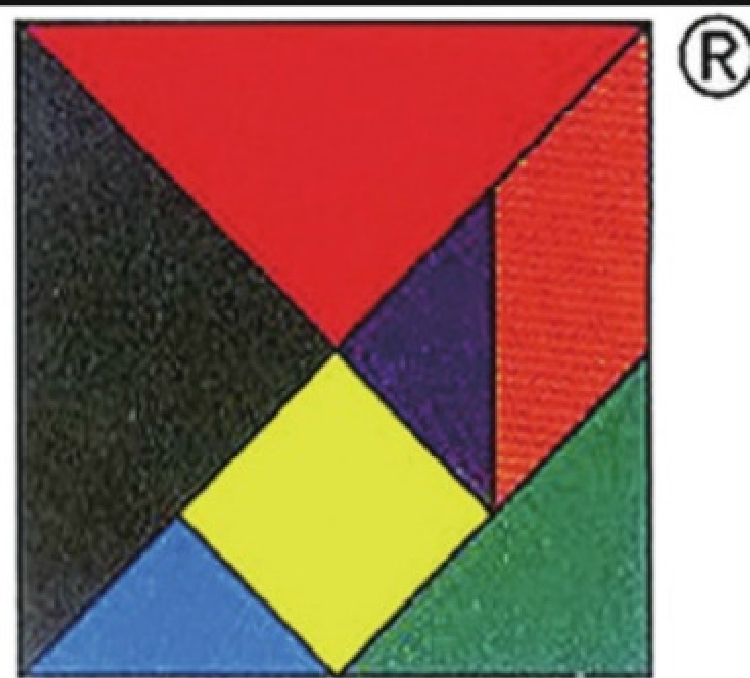
也有玩家在寻找自己的乐趣，为什么不能把它们加入游戏自身的设定？

但游戏者的设计，却使得它们在竞争用途与一般用途上本末倒置。我也在想，游戏设计者能否通过一些设定，让人们不再关注可能引发恶性的竞争，而将其导入积极的一些趣味。例如，如果我是设计者，我就希望能让玩家自定义冒险任务，自定义任务流程，你可安排自己在任务中当一个特殊NPC（自己不在时也能用一个替身NPC），并提供特殊的任务奖品，通过任务定义与参与，玩家能同时体验个人与社会趣味。又或者，可设计尽可能多的其他排名，例如组队时间（含人数及不同人的设定）、助人次数、生产数量、航行里程、生产效率等等，总之，不要有唯一性的目标，因为生活就是多样性的，允许人们在各种目标上取得成就，才能造就幸福感更丰富的世界……当然，我也想既然我可能想到，这一切有可能设计者都想过了，他们或许发现只有一些特定的竞争能让他们最大程度地留住用户（人们总是会追求利益最大化，或许只有创造世界的上帝才会那么仁慈地宽容与奉献），真若是这样，那就是网络游戏作为一个游戏品种的特定缺憾，对此，我只能叹息。P

Internationale Spieltage

SPIEL'09

Messe Essen · 22.–25. Okt. 2009





桌面游戏大展 Essen2009 专题报道

□策划 本刊编辑部
执笔 张晶、佟强

Essen展会的历史回顾

Essen（埃森）是位于德国北威斯特伐利亚的鲁尔地区的一座城市，是德国的第七大城市，曾经是德国重要的煤炭和钢铁中心，并被评选为2010年的欧洲文化中心城市（今年是立陶宛的首都维尔纽斯和奥地利的林茨），而对于我们桌游爱好者来说，这里就是圣地，每年10月，全世界的桌游玩家都会聚集到Essen，就像朝圣一样，令爱好者们向往。

Essen游戏展会始于1983年，20多年以来，随着德式桌面游戏的不断发展，这个展会逐渐成为每年新桌游的发布平台，每年都会有十几万人来参加这个为期4天的展会。在2007年，就有15万游客和来自30多个国家的158家厂商及近500个新游戏参展。

Essen展会在桌游领域的地位及影响

Essen展会是德国两个主要游戏展会之一，另一个是5月份举行的纽伦堡国际玩具展览会。纽伦堡展会是一个只允许游戏出版商、代理商参加的交易大会，而Essen展会则是向公众开放的。

两个展会有一个共通的特点，就是展示新游戏。由于是对玩家开放，参加Essen展会的所有很多玩家将可以在这里优先体验一些新游戏，包括一些游戏设计者的原型游戏，甚至可以买到某些特定为Essen展会制作的限量产品。通过Essen展会这个展示平台，很多美国桌游代理商会获得很多桌游英语版本的发行权，从而将游戏推广到全世界。

在中国，由于英语较为普及，我们玩到的桌游也大多是英文版本，而这些游戏大多是靠美国代理商订购，然后再分销到中国。一款新游戏，推出英文版，大约需要3个月到半年的时间，可以说，Essen展会集中展示的新游戏，直接引导了未来一年我们对新游戏的认知与追逐，能在Essen展会上广受好评的游戏，之后必定大卖。

本年度Essen展会的基本状况

今年的Essen展会是10月22日～25日召开的，来自全世界的厂商超过170家，各类新桌面游戏、游戏扩展数量超过400个。



展会入口


排队等候入场的人群


满满的玩家在体验新游戏



飞马游戏公司参展的游戏


指环王珍藏限量版


玩家体验中土世界之旅


体验大厅

本年度参展厂商及参展游戏介绍

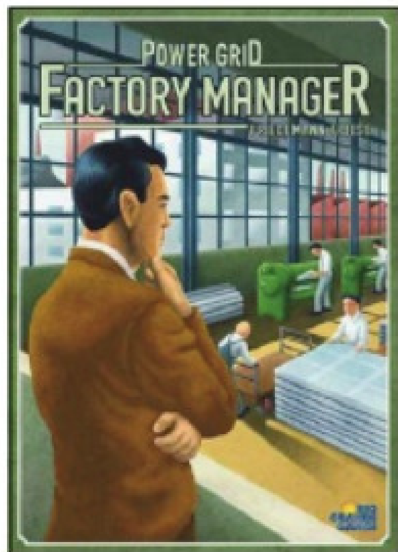
在国内，玩PC Games的玩家对于暴雪（Blizzard）、光荣（KOEI）等知名游戏厂商，可能都了解甚深。对于桌面游戏生产厂商而言，虽然我们下文中将要介绍的厂商在这个领域内都是赫赫有名的，但我们的读者朋友可能了解的就不多了。出于篇幅等方面的考虑，我们也无法将这些厂商的本源情况一一详细介绍，只是点出这些厂商曾经推出过的经典桌游。下文中将着重介绍这些厂商本次参展的重量级桌游作品，并在有可能的情况下，介绍这些作品的作者——那些桌游设计大师们，他们的创意来源……如果读者朋友们看过后觉得这些厂商下的“蛋”好吃，想回过头来仔细了解一下“鸡”的情况，建议大家到互联网上查找一下。同样由于篇幅所限，我们不可能将所有参展厂商的所有游戏面面俱到，必须有所选择，希望我们选出来的这些公司及其产品，大家能够喜欢。



●2F-Spiele

公司介绍：2F取自创始人——Friedemann Friese名字的两个开头字母，Spiele是德语，是“游戏”的意思

2F原创设计了很多脍人炙口的桌上游戏，比如《电力公司》《菲力猫》《狐朋狗友》《凶煞回廊》、Fiji等等，本次会展2F则带来了2款跟《电力公司》有关的新游戏。



Funkenschlag：Fabrikmanager
电力公司：工厂管理员
设计者：Friedemann Friese
玩家人数：2～5人
年龄：12+
游戏时间：60分钟
语言：德语/英语

虽然这款游戏使用了《电力公司》的名字，但设计上并不是该款游戏的延续或扩展，而是要求玩家改进效率和现金流技能，从而让《电力公司》适应新的商业环境。

游戏中，每个玩家都拥有自己的一个工厂，你的目标就是比别人获得更多的钱。每个玩家开始时只有一个基础机器和一个小仓库以及一些工人。每个轮次，玩家都要通过拍卖重新决定行动顺序，回合顺序靠后的玩家将在买货时获得折扣，前提是之前的玩家在购买后依然还有剩余货物，然后，一旦回合顺序确定，玩家将选择购买哪些物品，玩家可以从

货物栏拿到机械、机器人、仓库、减少废物装置等等。

基于你的生产和存储能力你可以得到钱，因此你需要保存你的产品。花太多的钱在能量上将降低你的利润，所以你也可以收集烟煤来变成能量提高效率。每轮你得到的钱可以用于竞拍回合顺序或者给你的工厂买更好的东西。



Power Grid：Brazil/Spain & Portugal

电力公司:巴西/西班牙与葡萄牙

设计者：Friedemann Friese

玩家人数：2～6

年龄：12+

游戏时间：120分钟

这是一款《电力公司》的最新的扩展。

在巴西，人们更喜欢用沼气来发电。因此，在玩巴西地图时，玩家要把垃圾发电厂当做沼气发电厂，而垃圾资源则变成沼气池。为抢夺稀有资源的战斗将非常紧张，这将使玩家在游戏中更专心。

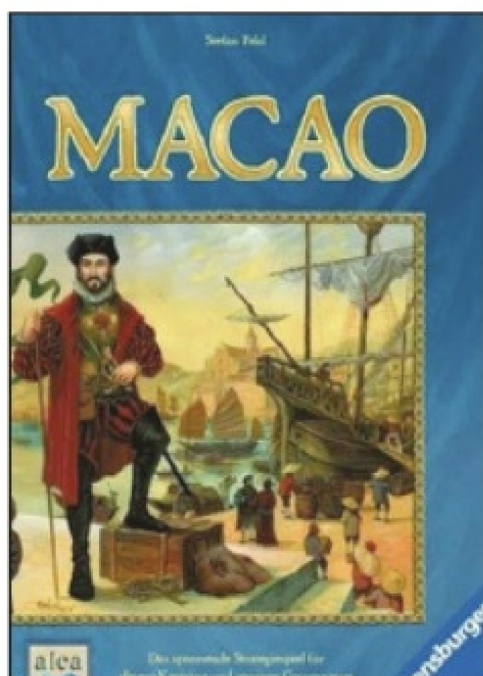
在西班牙与葡萄牙，电力的发展完全分成两个方向：核能将比在原本游戏中变得更加重要。在阶段一不会补充任何核能，但是在阶段二核能将快速的补充。另一方面，三个大的风力发电站将出现在市场上，这种有趣的冲突是故意的，对玩家也将更具挑战！

●Alea



公司介绍：Alea是德国拉文斯堡（Ravensburger）公司专门用来出品高级策略游戏的品牌，很多德国和国际上的奖项都曾授予过这个品牌的游戏，比如Alea的大盒经典游戏系列中的《波多黎各》《佛罗伦萨王子》《太阳神：拉》等等。这次展会首推的是新游戏《澳门》（Macao）。

Ps：有关Ravensburger公司的情况，将在之后有详细的介绍。



Macao

澳门

设计者：Stefan Feld

玩家人数：2～4

年龄：12岁以上

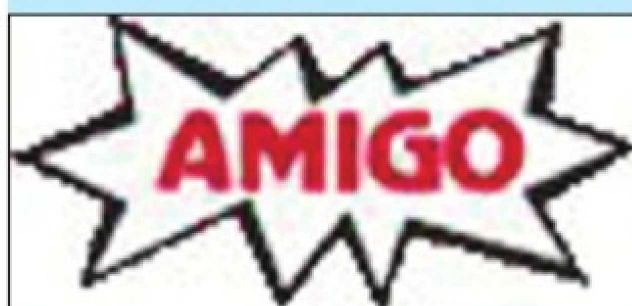
游戏时间：60分钟

17世纪后期，澳门是中国南部海岸的一个神秘港口，是葡萄牙人在远东的贸易港。玩家扮演一名勇敢的冒险者。很多刺激的任务和挑战等待着玩家，无论你是船长、总督、工匠或者学者，都需要谨慎的执行行动和全面的规划，从而在游戏结束时获得最多的荣耀。

澳门是一款发展游戏，玩家最多可以预先计划六轮他们的行动。玩家要通过逐渐增加的开发牌，来将更多的货物运到遥远的国家，开发牌也可以单独购买，甚至连续打出组合牌，从而获得游戏的胜利。

这款游戏将是Alea大盒系列游戏的第13号，难度水平确定在6（最高值是10）。

●Amigo Spiele

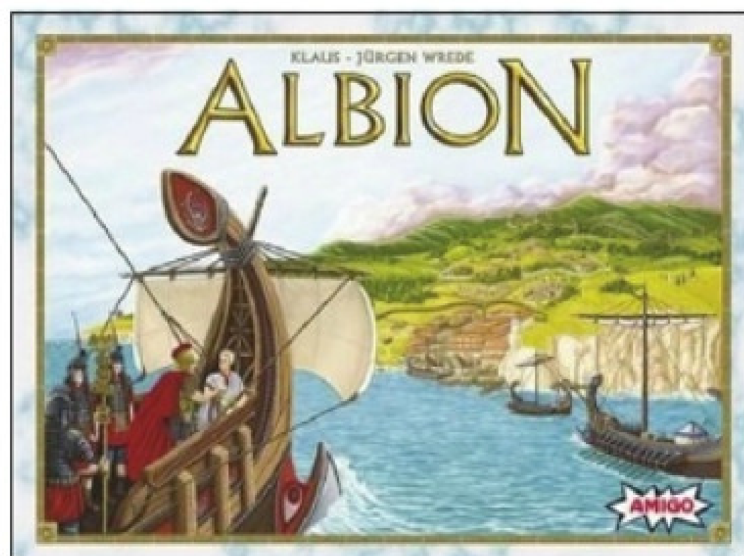


公司介绍：中译为“朋友游戏”，是一家德国公司，建立于1980年，主要生产卡牌游戏。1986年发行德语版的Uno卡牌游戏成为公司的转折点。公司也出版了很多版图游戏，1998年出版的Elfenland（精灵国度），获得了德国年度游戏大奖以及德国最有价值游戏奖的第三名。

直到今天，他们出版的种类依然非常丰富，除了经典的版图游戏和卡牌游戏外，他们还出版RPG游戏，例如龙与地下城（发行德语版）和集换卡牌游戏：万智牌。公司的座右铭是“好游戏来自好创意”。

出版的游戏有：《种豆子》《国际咖啡屋》《德国心脏病》《断头台》《矮人矿工》《精灵国度》《葡萄酒商人》等等。

本次Essen会展，Amigo带来了很多新游戏，比如《打鸭子》的新版，新版带木制底座铃的铁盒版《德国心脏病》，以及劳拉中国之旅系列卡牌游戏，而我们重点介绍的是Albion和Atlantis。



Albion

英格兰

设计者：Klaus-Jürgen Wrede

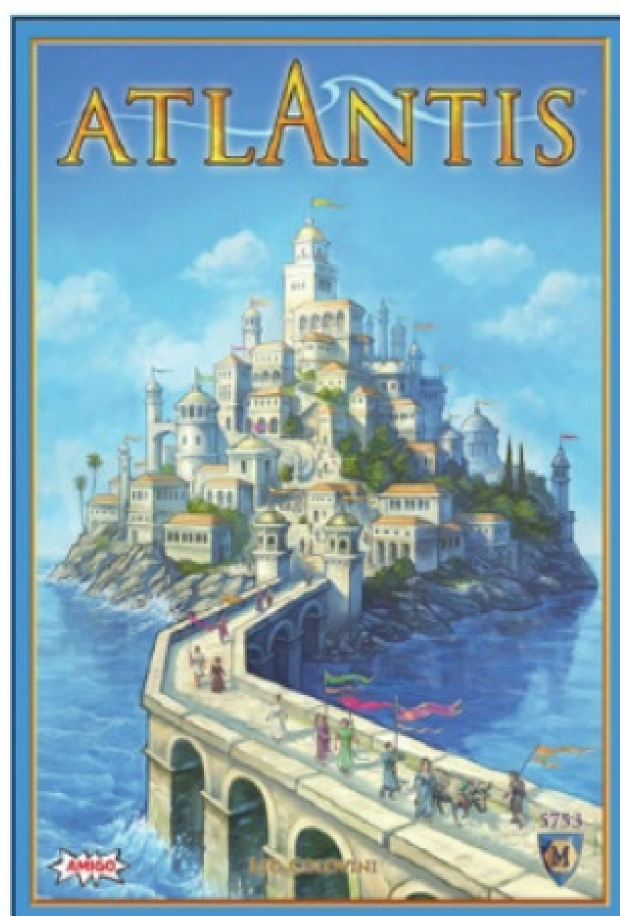
玩家人数：2～4

年龄：10岁以上

游戏时间：60～90分钟

在罗马帝国的全盛时期，帝国派使节前往当时的英格兰，来巩固他们在当地的势力。在这款家庭游戏中，玩家要尝试成功的将自己的信使留在英国，从而赢得罗马帝国的赞赏。

每个玩家在游戏开始时将得到一种颜色的殖民者、军团、移动指示物和各种建筑物（堡垒、要塞、殖民地和市场等）。每轮你可以选择得到资源，或者建造建筑物，每个建筑物都需要特定的资源和建造顺序。在建筑物造完前，你也可能遭到本地皮克特人的攻击。如果你防御失败了，那么在建设中的将被摧毁，其他建筑物也可能被损坏。游戏中，先完成三个殖民地的玩家，将获得胜利。



Atlantis

亚特兰蒂斯

设计者：Leo Colovini

玩家人数：2～4

年龄：10岁以上

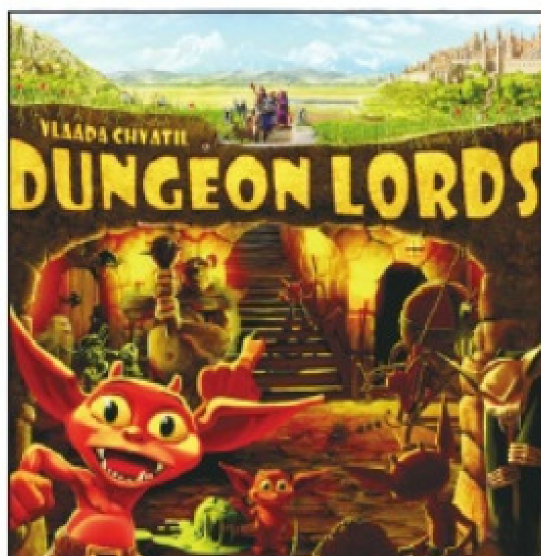
游戏时间：30分钟

2000年以前，柏拉图创造了繁华国度亚特兰蒂斯的神话，他在1万1千年以前沉入海底。直到今天，传奇的亚特兰蒂斯仍有着迷人的魅力。在这款以亚特兰蒂斯为题材的家庭游戏中，玩家要有技巧的使用移动牌和建造桥来离开城市到达安全的海岸，并携带尽量多的宝藏，从而得到更多的分数。

●Czech Games Edition



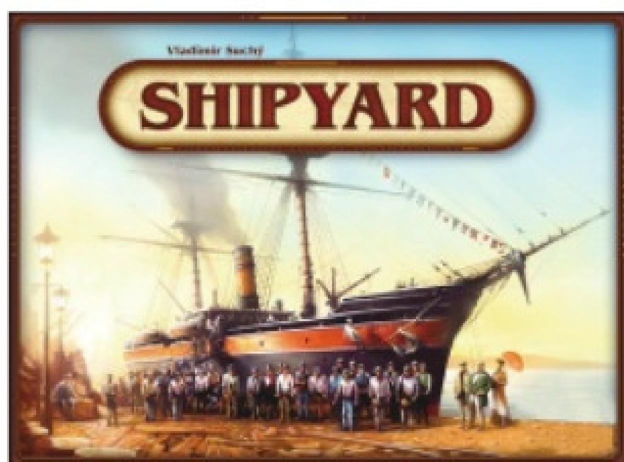
公司介绍：这是一家新近成立的捷克游戏出版公司，其开山作是带有即时特色的游戏：《银河卡车司机》（Galaxy Trucker），这款游戏在Essen 2007推出后，大受好评，迅速杀入世界排名前50，今年Essen他们也是重拳出击，带了几款版图游戏，都是极具特色。



Dungeon Lords
地牢领主
设计者：Vlaada Chvatil
玩家人数：2～4人
年龄：12岁以上
游戏时间：90分钟

你敢和你的队友去征服地牢，获得尊敬、经验和丰富的宝藏吗？还是说你觉得创造并管理一个充满复杂走廊和生物的地下城更难呢？现在你可以试试。你将扮演一个地下城领主，召唤你的仆人，构建庞大复杂的通道和房间，设置陷阱，雇佣生物，从而阻止英雄征服和掠夺你的宝贵财富。我们可以保证，你将从一个完全不同的视角来看待黑暗角落、地穴和那里的居民。

在你不断雇佣生物、召唤奴仆时，你还要给他们提供食物，还要花钱给他们建造房间，因此你必须合理的管理食物、金钱和工人。在游戏的最后几轮，英雄将来攻击你的地牢，你将因杀死英雄、地牢大小等等评价来获得分数。



Shipyard
造船厂
设计者：Vladimir Suchy
玩家人数：2～4人
年龄：11岁以上
游戏时间：60～120分钟

19世纪，海上运输变得越来越重要。海军舰队都需要新的船。你要努力成为他们的制造商。召集工人，购买材料，建造新船，并获得委员会的高度评价，不要忘记安装加农炮，这样你就能扬帆起锚了。



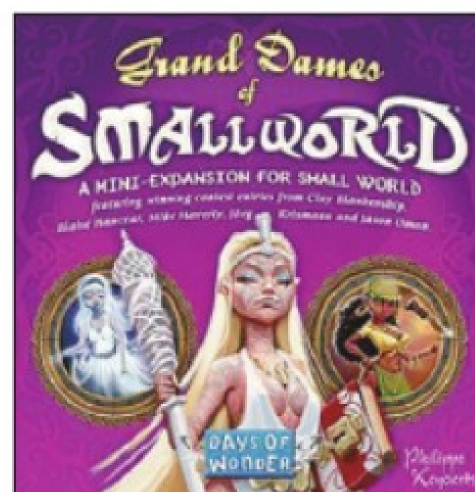
Space Alert：Vzdalene Horizonty
太空警报：遥远的地平线
玩家人数：1～5
年龄：12岁以上
游戏时间：30分钟

去年Essen，Space Alert横空出世，一款以CD音轨为背景指示的桌上游戏出现了，玩家们在一艘太空船上，要根据CD音轨放出的事故（警报）音响和状况来进行合理的行动和配合，从而完成游戏任务、度过难关。今年这款游戏新出了这款扩展，扩展中将有新的难题出现，需要富有经验的团队来解除警报，这些难题将既有趣又困难。

●Days of Wonder



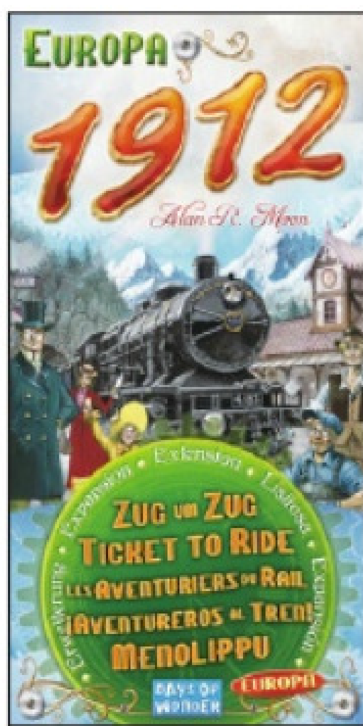
公司介绍：这是一家著名的美国出版公司：第一款游戏《车票之旅》（Ticket To Ride），在2004年获得德国年度游戏大奖，之后推出的《二战回忆录》《卡美罗暗影》《大竞技场》《战争之道》《小世界》等游戏，制作精美，画风绚丽，游戏机制和内容也秉承德系游戏的精髓，所以都是畅销产品。这次Essen展会，Days of Wonder并未有新游戏推出，只推出了两款游戏的扩充包，但在一定程度上也可以给DOW fans们解解渴。



Grand Dames of Small World
小世界里的伟大王后
设计者：Various

2009年夏天，将游戏Vinci改变成奇幻背景的《小世界》出版后，非常受欢迎，很多玩家都梦想可以有新的种族和特性加入到游戏中。在2009年6月，DOW公司邀请玩家进行设计比赛，获胜者将由DOW出全资让玩家免费去Essen展会。

在700个左右的创意中，最终评选出“诅咒”特性、“牧师”种族、“地精”种族、“白女士”种族等九项设计获奖。DOW因此将获奖种族和特性当做扩展包推出，以飨玩家。



Ticket to Ride：Europa 1912
车票之旅：欧洲1912年
玩家人数：2～5
年龄：8岁以上

这是《车票之旅》系列游戏的一个新的扩展，依然是由原设计者Alan R. Moon设计的。如同《车票之旅：美国1910》一样，这款“欧洲1912”包括了55张新的目的地车票。规则建议这些车票可以按三种不同玩法进行：“欧洲扩张”，使用19张新的和46张旧的车票；“大欧洲”，使用所有新的和旧的车票；“欧洲大城市”，使用所有包括这9个城市的车票。

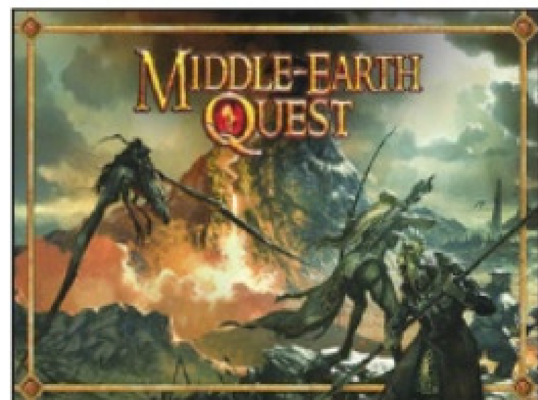
除了车票，扩展中还多了一个新的内容“仓库与火车站”，它可以用于任意一张车票之旅地图。玩家可以将任何一个城市选为自己的仓库所在地，仓库在游戏中可以积累车厢牌，如果玩家修一条路连到自己的仓库，就可以得到仓库里的车厢牌，玩家如何能合理摆放仓库，并抓住时机得到牌，将成为制胜的重要砝码。

●Fantasy Flight Games



公司介绍：FFG是一家资深美国桌上游戏出版商，单从其与暴雪合作出版《魔兽争霸》《魔兽世界》《星际争霸》等桌上游戏，就足以体现出其重要地位，而这些游戏并不算其最优秀的作品。《小镇惊魂》《指环王》《钢铁洪流》《冰与火之歌》、

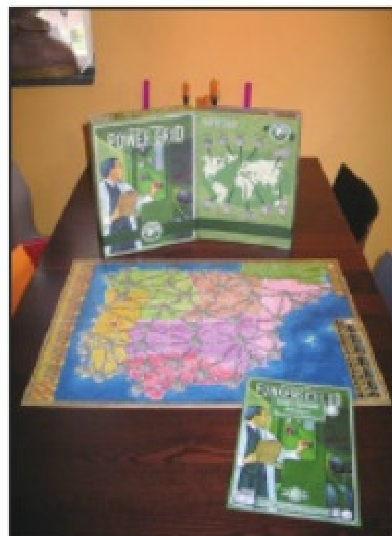
Dust、《入侵：黑暗世界之旅》《不列颠尼亚》《蓝月城》《卡拉狄加》《晨昏帝国》等等大作，都出自FFG之手。不仅是这些版图游戏，在卡牌游戏、集换式游戏、RPG游戏、图书和动漫及模型等各方面都有其原创产品，而风格多以奇幻为主题，其次是战争。绘画和模型方面都十分精致，很多游戏都是收藏佳品。这次带到Essen的两款游戏，一个是奇幻类型，一个海战类型，都是十分期待的作品。



Middle-earth Quest
中土世界之旅
设计者：Christian T.Petersen & Corey Konieczka
玩家：2～4
年龄：12岁以上
游戏时间：180分钟

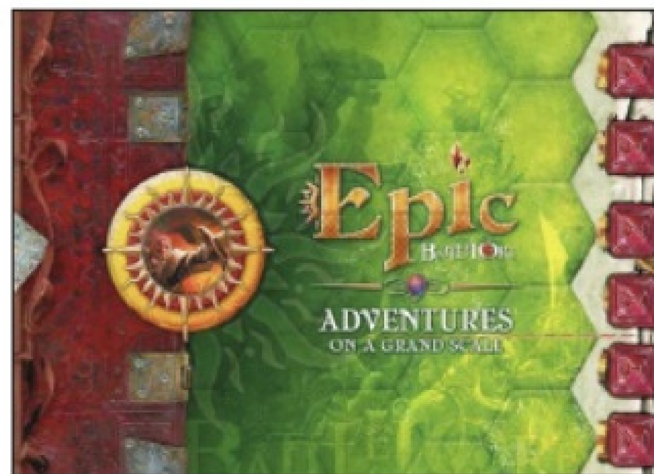
《中土世界之旅》取材于托尔金的小说“指环王”，背景设定在巴尔伯111岁生日聚会到护戒队从夏尔出发的17年间。玩家中有一人扮演索伦，他要试图通过邪恶阴谋和恶魔奴仆来控制中土世界。其他最多3名玩家控制英雄，他们必须抵抗黑暗直到甘道夫的计划成熟。为了抵抗黑暗，英雄们必须完成危险的任务，并去请教中土著名的人物，从而获得帮助和知识。

你是想扮演索伦将中土世界据为己有？还是想扮演英雄阻止黑暗领主？中土世界的命运就掌握在你的手中！



Letter of Marque
海盗许可证
设计者：Bruno Faidutti
游戏人数：3～6
年龄：13岁以上
游戏时间：30～45分钟

每个玩家都有一堆宝藏牌，数字是3～7各一张，还有3张大炮牌和5张商船牌，所有商船牌有一面是相同的，另一面其中两艘商船带大炮，3艘不带大炮。将商船牌平摊在桌上，相同的一面向上，然后每个玩家翻开一张宝藏牌放在自己的任意一艘船上，从数字最小的玩家开始，可以从三个行动中选一个：翻一张宝藏牌放在船上；收集一个船上的宝藏；攻击敌人，选一艘敌船，然后出一张大炮牌，如果对方的船有大炮，那么你的大炮牌归对方，货物不动，如果对方船没有炮，那么宝藏归你，船移出游戏。一旦你的船都移出，你停止行动，所有玩家都停止后，计算每人的货物分数，加上你得到对方的大炮牌分数，总和多的赢。



BattleLore Epic Adventure Map 1
战争之道 史诗冒险地图扩展1
出版商：Fantasy Flight Games
设计者：Richard Borg
玩家人数：2～4

从2008年12月起，Fantasy Flight Games公司将从Days of Wonder公司处接手《BattleLore（战争之道）》的出版权，所以，尽管Days of Wonder公司曾在8月中旬就宣布过本扩展的发行，但是实际上的经销商已经是Fantasy Flight Games公司了。本次扩展是Epic Adventures系列地图的第一期扩展（《BattleLore（战争之道）》这个游戏分普通地图和Epic地图，其中Epic地图大小是普通地图的2倍），它为BattleLore的怪物图鉴中增加了一只巨魔！

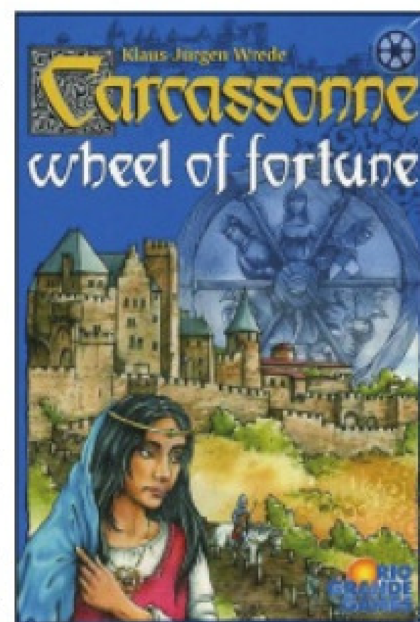
对，没错，就是那种扛着棒子躲在桥下的巨魔，只等着人群经过时跳出来一通乱砸的巨魔，扩展提供了几只35毫米高的持旗巨魔模型。

另外还新增了两个场景——For Troll and Country（为了巨魔与国家）和Troll Bridge（巨魔桥），它们被印在一张双面的47×34（单位是英寸）的大地图上，地图上还预先印好了各个地形、障碍和军队的初始位置，你只要把指示物和模型放上去就可以开始游戏了。

●Hans im Glück



公司介绍：Hans im Glück是一家德国版图游戏和卡牌游戏出版商，他的很多游戏都已经由Rio Grande Games出版英文版，这个公司的名字的英译是“Hans in Luck”取材于格林兄弟的一个故事。言归正传，这家公司出版了很多经典的德式游戏，远的比如《卡卡颂》《现代艺术》《两河流域》，近的比如《圣彼得堡》《石器时代》等。这次展会，该公司又为“卡卡颂”大家庭增加了一名新成员——《卡卡颂——幸运轮盘》。



Carcassonne：Das Schicksalsrad
英译：Carcassonne：Wheel of Fortune
中译：卡卡颂——幸运轮盘
玩家人数：2～5
年龄：8岁以上
游戏时间：40分钟

新版的这个“卡卡颂”，取代了原有的起始片，而是改用了一个4块片大小的轮盘，片的四周也有路，田地和未完成的城供玩家拼接，中间的轮盘分成6个区域，一开始时，先将一个小猪模型放在其中一个区域，游戏中的其他区域片与以前游戏基本相同，不过有一些片是扩展里才有的。

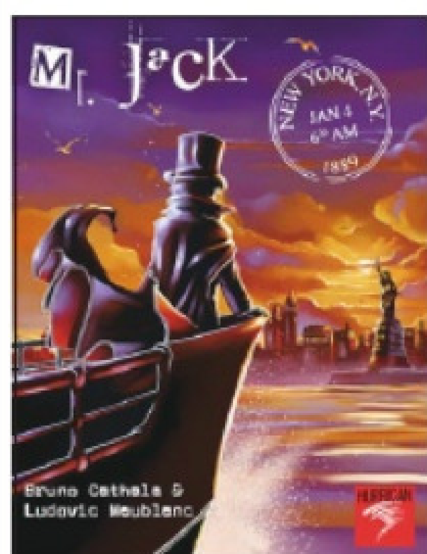
在你的回合，如果你放了一个区域片没有放人，你可以放一个随从到有王冠的轮盘区域里。当你翻出一些带数字1、2、3的片时，你可以移动轮盘上的猪走相应的步数到一个区域。每个区域都有不同的能力，比如“骑士可以得到额外的分数”，或者“每个玩家都要从图板上拿下一个随从”，或者“移动猪的人得到三分”等等。当带有轮盘标志的区域被完成后，有随从在王冠区域的可以得到3分或6分，然后随从可以取回，再正常使用。

关于这个游戏还有两个奇怪的事情：1.有一本与游戏同名的小说。2.你只能在德国Amazon上买到。

●Hurrican



公司介绍：这是一家瑞士小出版公司，之所以说其小，是因为它像Czech Games Edition公司一样，总共出了不到10款游戏。之所以介绍他，是因为游戏虽然少，但是却都很经典、很好玩，这家公司的Mr.Jack和MOW，都是很好的游戏。这次预售的则是Mr.Jack的最新版本——Mr.Jack：In New York。



Mr.Jack In New York

开膛手杰克在纽约

设计者：Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

玩家人数：2

年龄：14岁以上

游戏时间：30分钟

杰克回来了！2006年版本的背景是在伦敦，在06年的版本中有八个角色，一个玩家知道杰克是谁，并要尝试帮助他逃脱追捕，另一个玩家则要尝试找出他，更重要的是，逮到他。每个角色都有不同的能力，每轮每个玩家只能从四个角色中选择两个来移动，非Jack玩家要尽量排除嫌疑，而Jack玩家要尽量混淆视听。

在白色教堂凶杀案的真实调查中，一个叫Francis J.Tumblety冒牌医生被逮捕，然而不是因为谋杀，而是因为“严重猥亵”，在审理前，他逃到了美国。在这款新游戏中，纽约警察已经开始留意Tumblety的行踪，并需找出可疑的角色，因为这起凶杀与伦敦的案子极其想象。是杰克干的？还是某些人想给纽约制造恐慌？

在新版游戏中，每轮依然是控制4名角色，一个玩家要抓到杰克，而另一个是要逃走。8个新角色都有新的能力，而且图版每轮都在变化，有一个线人可以提供信息，杰克可以坐船横渡大西洋，只要他能安全到达海边。

与2007年出的人物扩展不同，这是一款独立游戏，包含所有配件，官方也告诉玩家：“这个版本测试了很长时间，使两个玩家间的策略是平衡的，我们已经玩了不下600盘”！

●Kosmos



公司介绍：Kosmos是位于德国斯图加特的一家出版商，成立于1822年。出版产品涉及儿童读物、智力玩具以及德式桌上游戏。很多游戏都翻译成英文，推广到全世界。其中有非常著名的2人游戏系列，包括：《失落的城市》《酱爆市场》《卡坦岛的殖民者》《指环王》等等。这次Essen新推出了2款游戏，一款是以芝加哥黑手党为背景的Chicago Gangsters，另一个则是《乌邦果》的最新3D版。

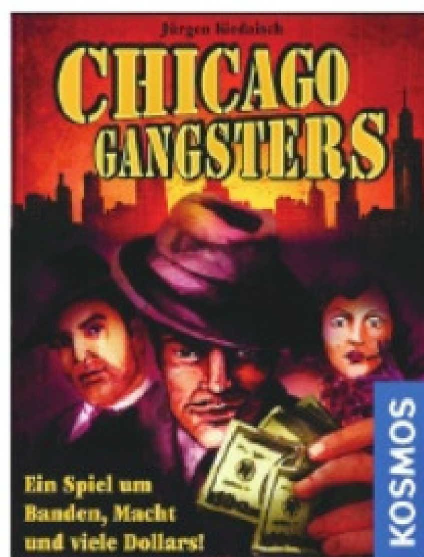
Chicago Gangsters

芝加哥强盗

玩家人数：3～5

年龄：12岁以上

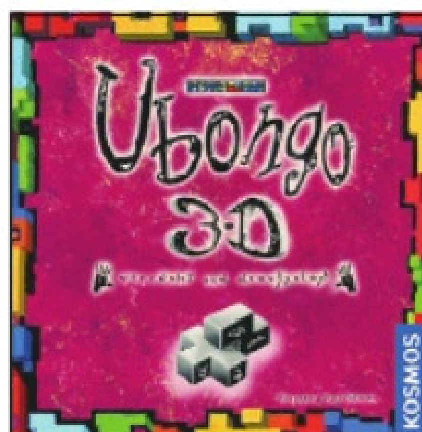
游戏时间：45～60分钟



游戏背景是在实施禁酒令期间的芝加哥——几个有势力的黑手党帮派正在争夺各个街区的控制权，他们可不在乎手段是否卑劣，暴力、勒索、贿赂比比皆是。在这罪恶的地下世界，你无法孤军奋战。只有那些与其他黑手党帮派结盟的人，才能控制整个区域。在这里，盟友比天气还善变；刚才不共戴天的敌人，现在可能正和你并肩战斗。无论是谁，只要与法官、警察、银行经理或是别的有权势的人保持着良好的关系，就有机会在他们的眼皮底下进行利润丰厚的走私酒类交易。

每轮游戏都在不同的街区进行，有些问题需要靠子弹解决，有些则要靠贿赂和好交情。如果你手里有合适的卡牌，你会领先于他人，不过你也可以唬骗对手。每轮的赢家获得用威士忌酒瓶象征的战利品（也就是胜利点），也可以扩展他的犯罪网络。在10～12轮之后，拥有最多威士忌酒瓶的玩家获胜。总的来说，这个游戏要想获胜必须综合运气、策略和合作等多种因素考虑。

游戏还提供一个“教父”变体供3～4名玩家时使用，要想获得“教父”称号，你必须出卖盟友，独得一轮内的所有战利品。



Ubongo 3-D

玩家人数：2～4

年龄：10岁以上

游戏时间：30分钟

如果你热衷于Ubongo的话，那么由Kosmos发行的这款Ubongo 3-D很值得尝试。在最初的Ubongo中，每名玩家分别拥有各自的一组游戏片，玩家随机抽取一张目标卡，使用上面标明的游戏片来拼出目标形状。在Ubongo 3-D中，玩家要把游戏块叠起来，在沙漏所限制的时间内，在空间中拼出两个平面形状。最先完成的玩家可以获得一块蓝宝石，再从口袋中随机摸得一块宝石，第二名的玩家获得一块琥珀，其余在规定时间内完成的玩家，只能随机摸取一块宝石。在九轮之后，拥有宝石的价值最高的玩家获胜。

和其他的Ubongo游戏一样，Ubongo 3-D中的目标卡也分为简单和困难两种级别。不过，与以前的游戏的不同在于，游戏中的配件由纸板变成了木块。

●Mayfair Games



公司介绍：Mayfair是美国著名的出版和发行商，其发行的英文版《卡坦岛》系列游戏畅销全世界，Mayfair在桌游界和Riogrande扮演的角色相同，主要是代理发行德文版桌游，同时也出版一些原创桌游，这次展会中，Mayfair展出几个新游戏的英文版。

Rise of Empires

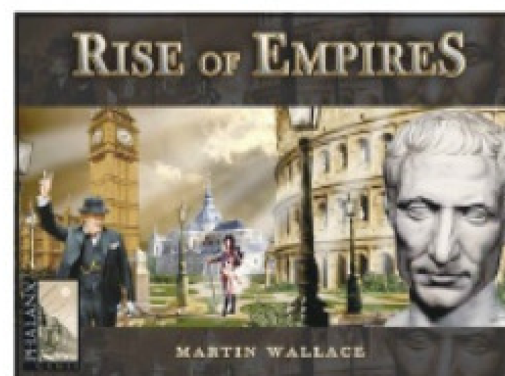
帝国的崛起

设计者：Martin Wallace

游戏人数：2～5

年龄：12岁以上

游戏时间：180分钟

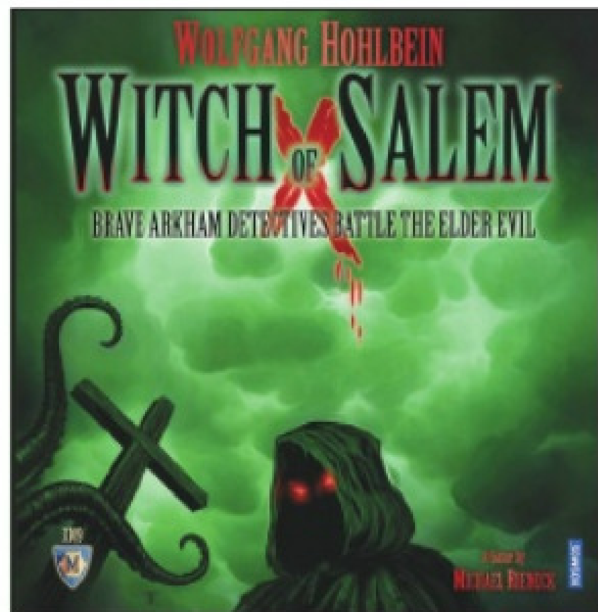


文明类游戏是桌上游戏中很重要的一个类型。在今年，Mayfair和Phalanx为我们带来了一款新的文明类游戏Rise of Empires。在这个游戏中，将整个过程分为3个时代。玩家在早期时代中所进行的决策，会在后来的时代中再次进行，所以玩家在进行决策时，必须同时考虑到短期利益和长期利益。这就使得玩家在决策时要慎之又慎，并且营造了一种让人紧张不安的悬疑气氛。游戏目的在于获得分数，而这些分数来自于建设城市、建立帝国、科技进步、进行贸易等行为。要获得游戏的胜利，建立起一个超越其余国家的帝国，玩家就得在经济与食物，战争与农业，领土与科技之间寻找平衡。

Witch of Salem

萨勒穆巫师

设计者：Michael Rieneck

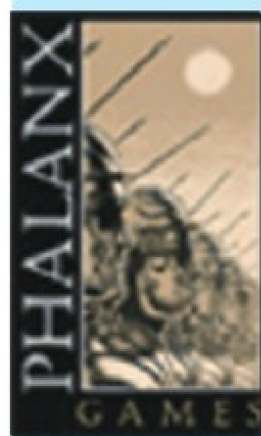


游戏人数：2～4
年龄：12岁以上
游戏时间：60分钟

这款游戏最初由Kosmos在2008年末发行德文版，其名字来于德国科幻奇幻惊悚小说家Wolfgang Hohlbein的同名小说集Der Hexer von Salem，这一系列也受到了H.P.Lovecraft的影响。

让我们回到20世纪初的新英格兰。来自深不可测的虚空中的神秘力量，可怕的“旧日支配者”正在试图进入我们的世界。它的仆人们正在Arkham各处打开传送门以迎接即将到来的袭击。只有Salem的巫术大师Robert Craven，掌握着保护人类的关键力量。他计划召集一群无畏的巫师，去找到那些隐蔽的传送门，并用强力的魔法关闭它们。这支队伍必须与疯狂展开战斗，与黑暗的仆人展开决斗，解决神秘学的难题，并直面他们的最终敌人：拥有未知力量的一名旧日支配者。

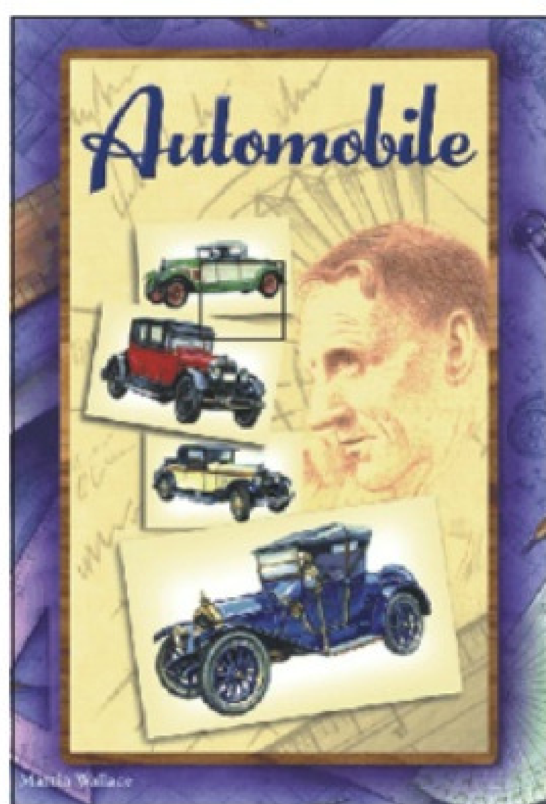
在Witch of Salem中，玩家将被带到Wolfgang Hohlbein所创造的恐怖世界中，扮演一名巫师。玩家要与自己的同党一起，揭示出死灵书的秘密，与逐渐蔓延的疯狂进行战斗，击败来临的邪恶，并阻挠旧日支配者逃离内次元深渊。显然，在最近兴起的合作类游戏热潮中，Witch of Salem也属于这一类型。



●Phalanx Games

公司介绍：phalanx是美国一家桌上游戏出版商，创建于2001年，8年以来，他们出品了很多桌上游戏，但没哪一款特别受大众追捧，或者高居排行榜前列，游戏多数以家庭游戏为主，也有一些战争游戏，像我们可以玩到的：《嘿，这是我的鱼》《芝加哥扑克》等等，这次展出的Automobile（汽车）。

Automobile
汽车
设计者：Martin Wallace
玩家人数：3～5人
游戏时间：90～120分钟



在2008年冬天，Phalanx Games宣布将于Spiel 09上发行这款游戏，不过，它首次出现在公众面前是在2009年的UK Games Expo，当时Martin Wallace通过Treefrog发行了1500套。

玩家在20世纪早期的美国进行汽车业的竞争，通过购买能够生产低端、中端、高档汽车的工厂，从1893年的Duryea汽车开始，体验时间的变化。

每名玩家在回合内都会了解市场的一部分需求，并据此来做出购买和生产决策。你可以在全国遍布分销商，但如果你无法向他们提供用于出售的汽车，他们就会破产，消耗掉你的投资。在游戏中，Ford、Durant、Kettering和其他一些公司，还会提供一些特殊行动流程。

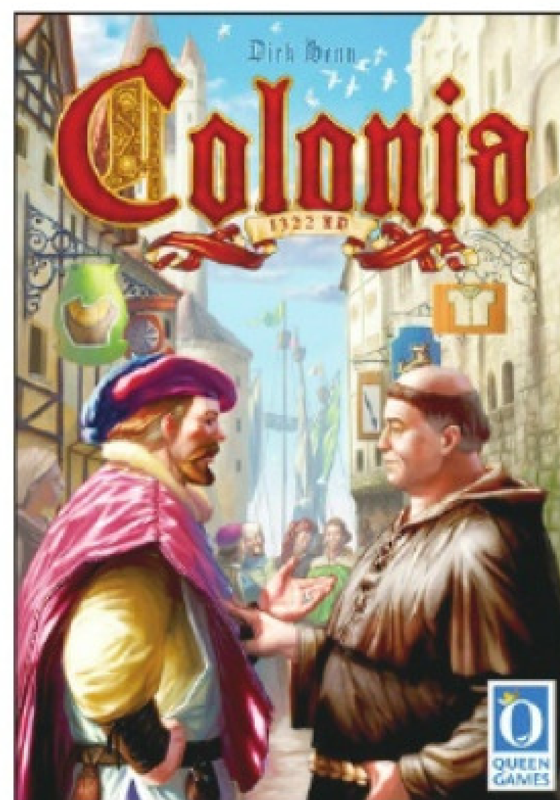
随着新型汽车进入市场，它们的销量会逐渐超过旧式车型。而且，随着时间推移，老旧工厂的维护成本会持续上升，这就促使你必须进行技术革新，而且这种技术上的改进还会带来其他优势。另外，你可以降低自己汽车的售价，来抢得销售先机。



●Queen Games

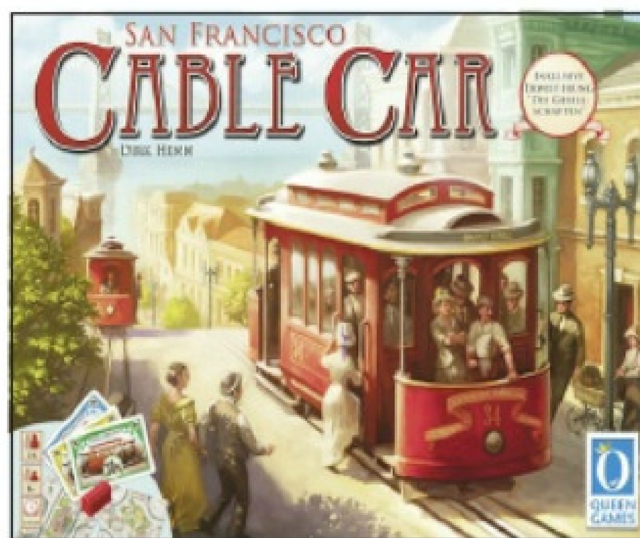
公司介绍：Queen Games是德国一家老牌出版商，曾在2003年出版游戏《阿尔汉不拉宫》，并获得德国游戏年度大奖，Queen出版过很多高级策略游戏，如《芝加哥快线》《将军》《廷巴克图》等等。

Colonia
哥罗尼亚
设计者：Dirk Henn
玩家人数：3～6
年龄：12岁以上
游戏时间：90～120分钟



游戏背景设定在1272年的汉莎同盟，玩家扮演当时那些显赫的中产阶级家族的领袖。在玩家手下有若干名家族成员，玩家要通过派遣这些成员去收集原始材料、制造产品、运输销售，来获取收入。不过，由于商品运往的国家不同，玩家能获得的货币也有所不同。在游戏当中，共存在四种不同的货币（英镑，德国马克等等），而玩家要购买某个国家的文物以获得分数时，必须支付该国所使用的货币。

在Spiel 09期间，Queen Games提供了该游戏的2000份收藏版本。每套收藏版的游戏中会包含一个编号证书，设计师Dirk Henn的全部游戏列表，以及Henn在设计与开发Colonia过程中的想法。用来表示玩家的家族成员的228个木块，也将变成228个木制人偶。

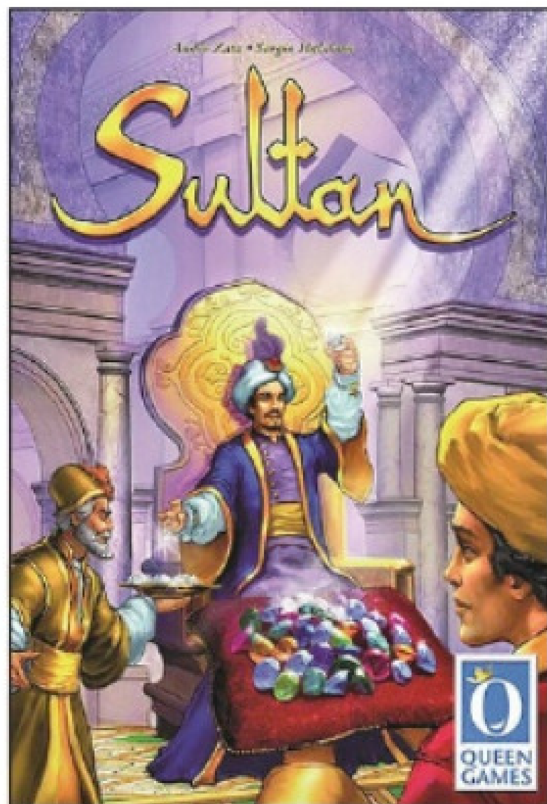


San Francisco Cable Car
圣弗朗西斯科的电车
设计者：Dirk Henn
玩家人数：2～6
年龄：8岁以上
游戏时间：45分钟

这个游戏发生在旧金山的山丘上，8个互相竞争的电车公司试图控制城市中的各条线路，以获得梦寐以求的专营许可证。在游戏的前半段，玩家会将精力放在那些他们认为最有潜力的线路上，不过这些计划无疑会受到对手的干扰。这个游戏还将发行一个叫做“电车公司”的扩展。不过最有趣的一点在于，实际上旧金山的城市规模根本不够容纳8家电车公司。

Sultan
苏丹
设计者：André Zatz & Sérgio Halaban
玩家人数：2～5
年龄：8岁以上
游戏时间：30～45分钟

这个游戏最初由Phalanx Games宣布在2008年发行，不



过由于出版计划的修订，在调整了产品线后，Sultan的出版被搁置。现在这个游戏在没有任何修改的情况下，由Queen Games发行。

伟大并受人尊敬的苏丹陛下正在为他唯一的女儿寻找一位合适的丈夫。为了从庞大的候选队伍中筛选出合适的人，苏丹陛下准备了一道测试题：每名候选者都会得到一定数量的金币。他们得拿着这笔钱去城里的集市上买到最漂亮最昂贵的珠宝。能够向苏丹陛下展示最昂贵珠宝的人，就证明他有足够的能力来管理苏丹陛下的财富，并赢得他的女儿。

在Sultan这款游戏中，玩家扮演苏丹陛下女儿的求婚者。谁能够通过严厉的苏丹陛下的测试？

游戏规则很简单，每局游戏分为3轮，每轮由5个回合构成。每名玩家有15张金币牌，在每轮开始时，玩家暗摸金币牌堆最上面的5张作为自己本轮的资金。在每个回合开始时，起始玩家从口袋中暗抽4件珠宝，将其中一件放回袋中，其余3件珠宝放在3个集市上。每名玩家从自己本轮资金中选择一张金币牌，面朝下放在一个集市旁，这就表示该玩家本轮要在这个集市上花费的金额。当所有人都放好了一张金币牌后，翻开所有的牌。如果某个集市上只有一名玩家出价，则这名玩家获得集市上的珠宝，否则出价较高的玩家获得珠宝。所以当5个回合结束后，构成玩家本轮资金的5张金币牌就已经用完，游戏进入新的一轮。当游戏进行3轮后，也就是玩家用光了自己的全部15张金币牌，则游戏结束，获得珠宝总价值最高的玩家赢得胜利。

●Ravensburger



公司介绍：德国拉文斯堡（Ravensburger）公司用alea品牌专门出品高级策略游戏，而其也经常使用它们独特的银三角标志来出品一些家庭游戏。

Donna Leon：Gefhrliches Spiel
唐纳里昂：危险的游戏
设计者：Leo Colovini
游戏人数：2～4
年龄：10岁以上
游戏时间：60分钟



威尼斯城里有人失踪了，也许是被谋杀了，你找到了5名秘密目击证人，掌握了8名嫌疑人。玩家必须承担起小说家Leon笔下的警监Brunetti和其同僚的职责，进行调查。他们要发挥自己的鉴别力、他们的推理能力，当然还需要一点点运气，来揭穿凶手的布局。

Mister X：Flucht durch Europa
X先生：逃往欧洲
设计者：Gabriele Mari
游戏人数：2～6



年龄：10岁以上
游戏时间：45～60分钟

在1983年发行的Scotland Yard中，X先生为了躲避警探们的追捕，在伦敦城内东躲西藏。经过了20多年的逃亡生活后，X先生终于逃出了侦探们的包围圈，逃入了欧洲大陆，这里有新的骗局和诡计可以帮助他隐藏行踪。但是侦探们也拥有自己的优势：他们知道X先生的目的！谁会更胜一筹？

Wo War's?
设计者:Roberto Fraga
游戏人数：1～5
年龄：7岁以上
游戏时间：20～40分钟



在2008年发行的Space Alert中，使用了CD作为游戏配件，玩家根据CD中播放出的声音来进行游戏，这种游戏又被称为电子桌面游戏。Wo War's是Ravensburger在这种类型上的一次尝试。玩家的目标是帮助一条龙保护自己的财宝不被偷走。为什么一条龙需要你的帮助？为什么它不能把敢于接近自己巢穴的人的脑袋咬下来？为什么你会这么特殊？你是怎么和龙亲切交谈的？嗯？

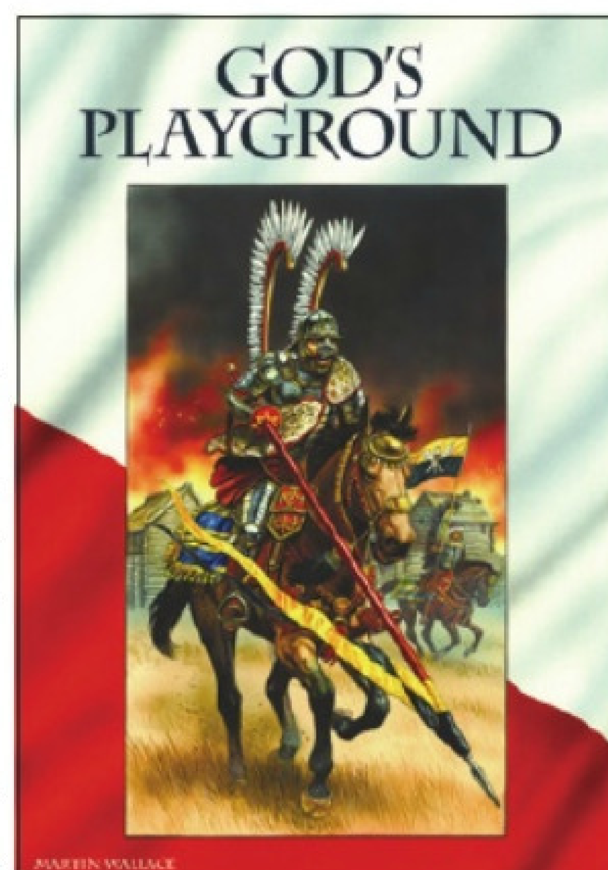
把这些令人困惑的问题先放到一旁，这条龙从上方扫视着地面，搜寻着活动的小偷。如果你能听懂德语，你可以把这些线索和小偷们发出的声音结合起来，藏在小偷的身后，来玩一场金钱游戏。

●Warfrog Games



公司介绍：美国一家普通游戏出版商，2002年曾出版著名游戏《蒸汽时代》，2004年出版了《帝国的奋斗》，2007年出版了《铜板》，除这几个比较著名外，还有一些普通的桌上游戏作品推出。

God's Playground
上帝的运动场
设计者：Martin Wallace
玩家人数：3
游戏时间：120～180分钟



God's Playground是一款只支持三人的游戏。游戏涵盖了从1400s到1700s中期的波兰历史，也就是从对抗条顿骑士团的战争开始，直到波兰分裂为3个部分。

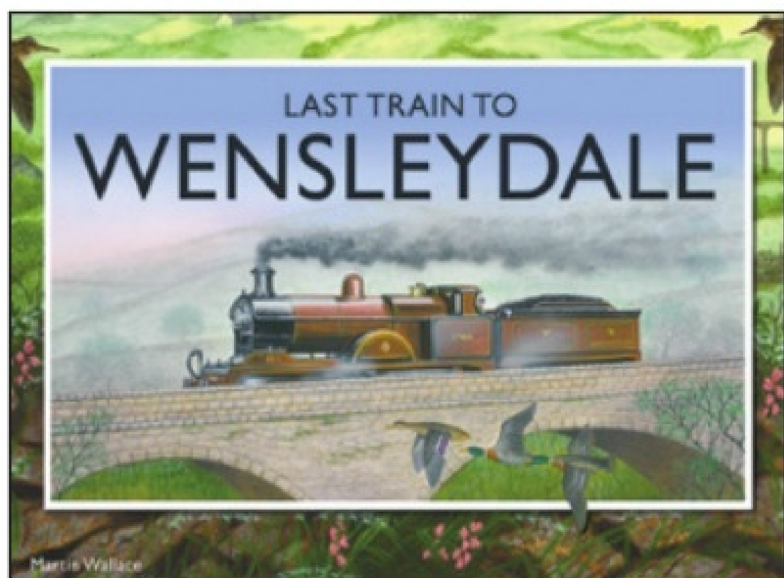
每名玩家扮演一个主要的贵族家族。游戏共有4轮，每轮都会有一些敌人要对付。玩

家秘密决定要在波兰的五个区域内各放置多少个小贵族，以及要用多少个来影响国王。各个区域内的贵族数量决定了那个区域会支持谁进入政府。贵族数量还表示可以在该区域执行多少个行动，比如宣称领土所有权、招募军队或是实施战略；也可以签订联手攻击别的玩家的条约（或是同盟），调用否决权，修建神学院等等。

波兰的敌人的力量按照史实变化。在第一轮中，主要威胁来自条顿骑士团和鞑靼人。随后俄国人成为了更严重的问题，而瑞典人则取代了条顿骑士团，接下来又被普鲁士人取代。奥斯曼土耳其帝国也牵涉其中，有可能波兰人需要去救援维也纳。

玩家既需要采取合作来对抗这些外部威胁，也要各自收集胜利点，如何平衡这种关系就成为了获胜的关键。

除了普通的英文版本外，Phalanx Games的波兰分部还将在2009年末发行该游戏的波兰语版本。在这个版本中，除了一些地图区域的分值和游戏起始布置被略加调整以外，支持玩家人数也增加到了四人。游戏的地图和其他美术部分也重新绘制。不过这个版本只会在波兰境内发行。



Last Train to Wensleydale

最后一列去温斯利代尔的火车

设计者：Martin Wallace

玩家人数：3～4

游戏时间：60～90分钟

这是Treefrog产品线的第二款铁路游戏。从名字可以猜到，这款游戏故事背景设定在约克郡谷地。

游戏的目的是将石料、奶酪和各种各样的客人，从谷地中的山丘上，运送到由东北铁路公司和中部蒸汽公司所运营的主干线上。你能修建铁路的大部分路段都是峡谷。当你修好了一段线路后，你必须购入二手的机车和车箱，来运送货物与旅客。当一条线路变得无利可图时，就要让两家主要公司向你购买这条线路。

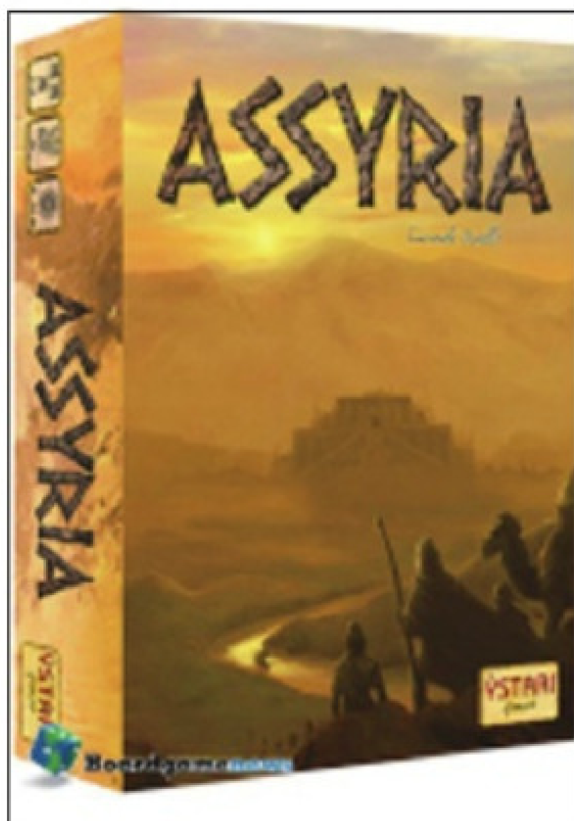
当地居民中有些人不愿铁路修在他们的土地上，这时修路就会变得很困难。要消除这种反对意见，你需要在政府施加影响，以强制性地购买一些必要的土地。

游戏的核心是拍卖系统。在游戏中，共有4种供玩家们购买的影响力。第一种是对于其他铁路公司的影响力，这样你的小公司才能从它们那里购买二手火车，用来运送货物和乘客。你所拥有的这种影响力越高，就能买到越好的火车，而没有这种影响力就会非常糟糕。为了避免这种情况，玩家可以用3个其他类型的影响力来换取一个该种影响力。第二种影响力是政府影响力，用来决定玩家修建铁路的顺序。玩家也可以用政府影响力来从蛮横的当地居民手里强行购买铁路所占用的土地。最后两种影响力是对于中部蒸汽公司和东北铁路公司的影响力。要让它们拥有的车站允许你的铁路进入，就需要对它们施加影响，还可以让它们购买你修建的线路。

●Ystari Games



公司介绍：Ystari Games是一家著名的法国出版商，自从2004年出版游戏开始，几乎每一款游戏都备受关注，其原因在于：第一，制作精美，其二，策略成分高，内容严谨，题材上也极具历史韵味。



Assyria

亚述王朝

设计者：Emanuele Ornella

玩家人数：2～4人

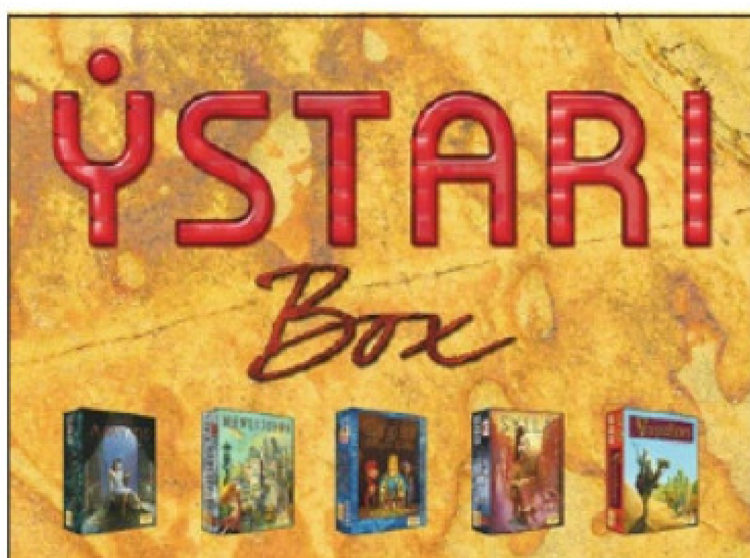
年龄：12岁以上

游戏时间：45～90分钟

文明的发源地，底格里斯河与幼发拉底河之间的这块土地，一直是游戏设计师的灵感来源。在Assyria中，设计师将玩家带回了这块土地，他们每人要率领在美索不达米亚的一个部族。“在这样一个缺少食物的环境中，部族要努力生存，同时他们还试图建立一个更大的居住空间。在这个时期，他们修建了类似于金字塔的金字形神塔，看起来与阿兹特克的金字塔很相似，不过尺寸有所不同。这些神塔的用处还不清楚，不过一般认为它们是用来观察星象以及储存食物。”

游戏中包含3个时代，每两个时代之间会发生一次洪水。每个时代被分为数轮，玩家首先选择食物卡，然后扩张自己的村庄，并试图为这些村庄提供食物。不过并不是所有的村庄都能获得足够的食物，所以玩家需要作出艰难的选择：要让哪个村庄消亡？

生存下来的村庄会提供胜利点或骆驼。骆驼在游戏中扮演了货币的角色，玩家执行一些行动时也需要骆驼，比如新建或是扩建金字形神塔，购买更多的食物或是犁地、扩建仓库、挖井以获得更多的水，贿赂官员以获得胜利点或其他好处。游戏中存在许多种可能，玩家可以采取各种不同的策略。



Ystari Box

设计者：Cyril Demaegd、William Attia、Sébastien Pauchon、Dominique Ehrhard

这个合集中包含了出版社最近一段时间出版的许多游戏中的新元素，包括Amyitis、Caylus Magna Carta、Metropolys、Sylla和Yspahan。

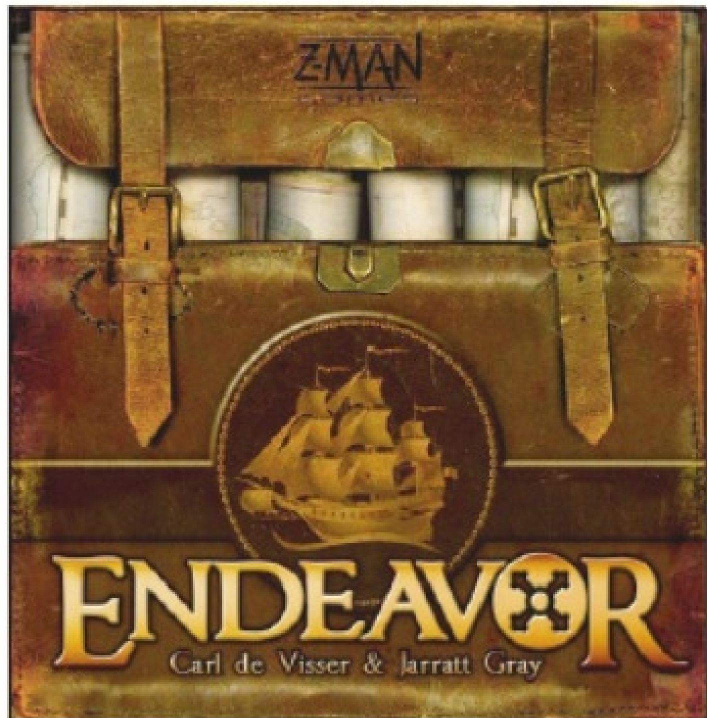
Ystari的一名员工说道：“如今许多游戏刚出现在市场上不久就消失了，这是因为它们大部分都不是‘游戏’而只是‘产品’。通过发行这个合集，我们传递了一个清晰的信息：我们仍然记着我们出版的那些‘老’游戏，我们不会把它们当成‘过时产品’，所以Ystari合集可以让人们去重玩我们的老游戏并感到乐趣！这就是我们的愿望。”

●Z-Man Games



公司介绍：Z-Man Games是一家成立于1999年的美国出版公司，其主要业务就是翻译并出版欧洲游戏，比如《农场主》《浩劫之后》

《原生汤》等，当然也有本土设计，比如《1960美国大选》《全球传染病》等游戏。



Endeavor

奋进号

设计者：Carl de Visser & Jarratt Gray

玩家人数：2～5

游戏时间：90分钟

《奋进号》无疑和《波多黎各》《果阿》等游戏一样，属于欧式游戏，游戏中包含大量小标识，在相对稳定的游戏版图上也存在着适当的随机元素，使得每局游戏都略有不同。

《奋进号》的游戏背景被设定在18世纪，每名玩家掌握着一股（无名的）欧洲力量的扩张和发展。游戏版图的中央是欧洲大陆与地中海，版图周围则是表示印度、非洲、和其他地区的小区域。每个地图区域中都有一些城市，相邻的区域和殖民地之间存在连接线，这也表示了航路。

每名玩家分别有一块游戏版，上面放着他的建筑、抽取的牌，以及在4项指标上的进度：工业、文化、经济和政治。这些指标上的位置会影响到游戏中的其他内容：较高的工业值让你可以建设更好的建筑；较高的文化值会增加一轮内可以使用的人口数量；较高的经济值使得这些人口可以移动，这样就可以重新使用建筑功能；较高的政治值则让你能够抽取更多的牌，这会影响你在全部4项指标上的排名。

《奋进号》的整局游戏共分7轮，每轮都以建设、获取人口、重置建筑作为开始。在每轮中，玩家依次执行行动，当所有人都放弃行动后，该轮结束。玩家能够采取的行动包括——移动、航海、抽牌、攻击、和回收——采取哪种行动很大程度上取决于你拥有何种建筑；你需要先在一个空的建筑上放置一个人口，然后执行其行动。

在7轮之后，游戏结束，玩家计算他们的分数，这包括他们在各项指标上的进展，以及通过抽牌、建设、占领城市、或是连接这些城市而获得的荣誉点数。

MegaCorps

百万军团

设计者：Greg Costikyan

玩家人数：3～6



年龄：13岁以上

游戏时间：60～90分钟

《百万军团》是一个有关经济垄断的游戏。玩家控制着一个超级集团——六家庞大集团之一，它们主宰着21世纪中叶的经济与政治。玩家控制了工业，将政府作为傀儡，甚至发动战争来开拓新市场。胜利目标是赚取比其他集团更多的钱。

玩家在国家中选择产业，希望该产业中的竞争较少而利润较丰厚。但如果你已经拥有了一份产业，而又想在另一个国家中建设相同的产业，你就需要获得许可。当然，你可以尝试利用你拥有的国家武装和雇佣军，或是盟友愿意支援的力量，先去接管那个国家，然后再在那里建设你的产业。

一个国家的政府类型会影响到你能购买（或是拥有）的东西。腐败泛滥的政府会窃取你的产业所有权。独裁政权则会将产业国有化来排斥你。民主政府会买下你的产业。



Skyline 3000

天际3000

设计者：Alan R. Moon & Aaron Weissblum

玩家人数：2～4

年龄：10岁以上

游戏时间：60分钟

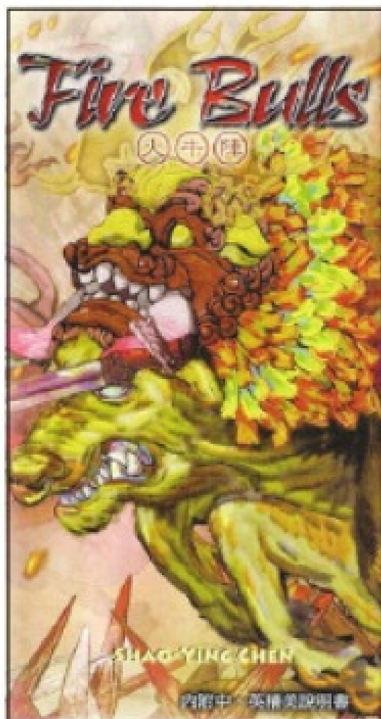
Skyline 3000是2001年由Schmidt Spiel出版的游戏Capitol的重制版，游戏方式基本没有改变。游戏版图表示的是一颗新被发现的月亮，已经被划分为了3个地区，每个地区包含3个区域。玩家在不同的地区修建建筑，在各个地区内拥有最高或第二高建筑的玩家获得分数。机器人在轨道站中修建建筑，然后再将其传送到月亮上。要加盖已有建筑，或是新建一座，都需要弃掉一张楼层牌，这会让楼高增加两层。要完成修建建筑的话，弃掉一张房顶牌，可以修出一个圆顶或尖顶。要将一座建筑放到版图上，弃掉一张地区牌，然后将这座建筑放到该地区的一个区域内，同时还要符合一些有关房顶形状和该区域已有建筑高度的规则。

在Capitol所使用的计算尺计分设备，被换成了游戏版图周围的计分轨道。此外，规则上还有一些细微调整。

中国桌游在Essen

每年在Essen展会上，不光是德国、美国和欧洲一些国家的出版商会去，像韩国、日本等国家的很多厂商也会有展位，他们也展示自己国家的独特产品。今年，中国台湾省新天鹅堡公司带着自己发行的游戏，参加了展会，也算是国人桌游发展的一个新的起点，因为以往的Essen，只有国人做游客，从没有自己的展位。

新天鹅堡是中国台湾省一家专门从事桌上游戏代理销售的公司，成立于2002年，其主旨在致力于推广德国和欧洲的文化与休闲方式，代理并进口了100多家欧洲和美国的游戏出版商的游戏，也在不断推出中文版产品，如今年推出的《卡坦岛》《石器时代》《农家乐》《电力公司》等游戏，都是经典的桌上游戏。这次去Essen，他们带去了由台湾2Plus工作室设计的三款游戏《火牛阵》《狡兔三窟》和《虎口拔须》。



Fire Bulls

火牛阵

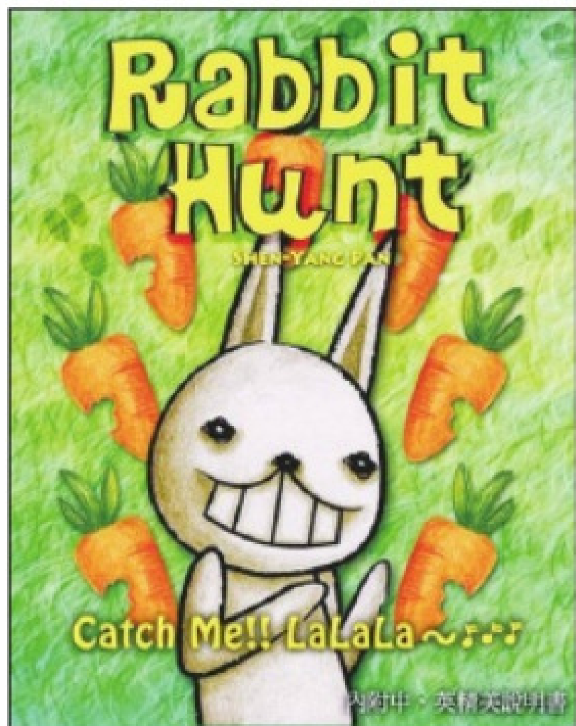
设计者：Shao-Ying Chen

玩家人数：2～5

年龄：8岁以上

游戏时间：30～45分钟

游戏以战国时期一场利用火牛攻破敌军的战役为背景（田单破燕），玩家要从手中出牌，来对抗摆放在3×3九宫格内的敌军，玩家中有各种颜色的手牌，每回合玩家可以抓一张，然后出牌，如果颜色对应，就可以杀掉对方一个或者一列兵，这些兵的数值就是你最后的得分。



Rabbit Hunt

狡兔三窟

设计者：Shen-Yang Pan

玩家人数：2～4

年龄：8岁以上

游戏时间20～30分钟

这是一款轻松的记忆力游戏，每个玩家开始有一个农夫棋子、3张兔子牌和2张田地牌，还有2个胡萝卜，所有牌的背面都是统一的，玩家在游戏中可以将牌扣在桌子上，任何农夫走到了就要翻开，然后执行上面的效果，有的是好效果，比如得到胡萝卜，有的是坏效果，比如展示手牌，如果农夫走到了别人扣得兔子牌上，就代表抓到对方一只兔子，3只兔子都被抓的玩家出局，游戏中，玩家每回合必须扣一张牌，然后可以选择抓牌或者得到胡萝卜，玩家想让农夫移动必须使用胡萝卜，一环扣一环，当所有田地牌都被抓完时，手中还有兔子牌没扣的玩家不参与算分，所以玩家要在游戏中偷偷将兔子都扣到田地里，再尝试去翻开别人的兔子牌才能赢。



Fuzzy Tiger

虎口拔须

设计者：Shen-Yang Pan

玩家人数：2～5

年龄：8岁以上

游戏时间：20～30分钟

在这款游戏中，玩家每人控制一只猴子，通过出各种牌，来让猴子靠近老虎，当距离合适时，猴子可以拔老虎的须子，每拔一根就可以得到一分，但是被拔了须子的老虎也会醒来，醒来的老虎会咬离他最近的猴子，这只猴子将获得伤害，游戏结束时，受伤害最高的猴子不参与算分，其他猴子中分数最高的获胜。

整体而言，这3款游戏都不是很深，跟国外成熟游戏还有一定差距，但比起国内众多山寨版游戏（指无限制借用他人创意的游戏），这3款游戏已经算是一种飞越了。在此次展会上，国内Funbox365桌游店的老板Jamy作为受邀嘉宾，在Essen进行了一次有关中国桌游发展的报告。Funbox365在上海发展有两年多，对国内桌游发展有很大影响。

从Essen看国内桌游发展



国内如果举行桌游展会，也许也有这么热闹的场面，但我们的原创桌游，什么时候也能这么红火



这是一家韩国公司的展位，看起来有些冷清，但至少人家有这么个展位在这里……

Essen的盛况，让作为国内桌游爱好者的我们，垂涎欲滴，什么时候我们也能拥有那样的桌游展会呢？这个问题恰如今我们说国足夺得世界杯一样，不是几年内可以实现的（但我相信会比国足得世界杯快）。

之所以这样说是有根据的，我们先看看国内桌游产品市场的现状，目前国内原创桌游公司寥寥可数，而更多的则是模仿国外成熟游戏的公司，模仿加本土化，是目前桌游“创新”的一种大的趋势。而盗版桌游，在今年也是爆发级别，多数经典桌游都已经有了盗版，淘宝成为这些游戏的主要销售渠道。中文化正版产品方面，中国香港和中国台湾的桌游代理商在今年也加快步伐，对于这些代理商来说，大陆地区是一块未开垦的处女地。在原创桌游方面中国台湾地区也算人才济济，比如这次参展的2Plus、吴达德先生的《音速足球》，以及设计了被提名德国年度游戏大奖的《空中花园》的设计者Din Li等人，都算是国人桌游设计的先行者了。向他们致敬！

国内桌游娱乐市场，在今年也是发展迅速，上海从几十家桌游吧规模发展到现在已经有500多家，各省份省会基本上都有桌游吧了，全国二三级城市也在陆续开始兴起。各种纸媒、网络媒体都在关注桌游，将之称为新的休闲方式，大力推广，这就是桌游自身的魅力。目前，桌游在娱乐方面的市场比重，远没有达到他本身该具有的程度，所以说，中国市场，无论是产品还是娱乐，都大有可为之处。

可以看出，国内玩家数量并不见得比国外少，相信如果举办桌游展会，依然可以到围得水泄不通、一票难求的程度，但我们的展位靠什么来填补呢，每年Essen将近200个展位中，有2/3左右是德国厂商，而将近300个新游戏中，德国原创桌游的比例更高达80%以上，这就是为什么展会要在德国Essen举办，为什么全世界都流行德式游戏。相信在中国举办展会，以中国人的热情、市场运作能力和财力，或许能邀请到全世界的知名出版商来参展，让国内玩家大饱眼福，人人都抱着一大堆游戏回家，但如同我们在其他行业追赶国外一样，我们需要自己的本土创新产品，中国有深厚的文化底蕴，这些都可以成为桌游素材，而中国人的智慧与勤奋，更是在全世界都有口皆碑，我相信，只要我们勇于开拓和尝试，真正的中式桌游，必将有一天在国际桌游领域被世人关注，刮起中式桌游风。

本专题中使用的现场照片由赵琛拍摄，在此特别表示感谢。

部分桌游文字介绍（部分图片）翻译自bgn（www.boardgamenews.com）。

女玩家与“臭流氓”

“流氓”这个词在今天其实已经不再那么含有贬义，或者说贬义少了很多，你看情侣打情骂俏时不经常羞涩地说一句“你是流氓”嘛？现在我们讨论的“流氓”也不是传统意义上穷凶极恶触犯法律的宵小之徒，只是在网游里经常对女性玩家进行露骨的、不合适宜的与性别有关系的骚扰，以致让女性玩家有点讨厌甚至憎恨的玩家。你说为什么不提提“女流氓”？咱们文章最后见。

■江苏 四季豆儿

我们经常能在电视剧里看到，地铁里、大马路上或者幽暗的小巷子里，女主角英勇地掴了流氓一记耳光，把包包抱在胸前大声喊抓流氓！接着英俊的男主角就会出现，三拳两脚解决了这可恶的登徒子。

可是当女玩家畅游于网络，遇见流氓的时候，无论如何祈祷男主角赶快登场，这俗套的剧情就像卡壳的磁带一样，播放不下去了。

是的，当女玩家遇到臭流氓，剧情就不再那么皆大欢喜了。

众所周知，玩家分三种，男的，女的，人妖。男玩家的数量当然是最多的，其次是人妖。经过UT、YY或者IS等语音平台鉴定过的女玩家如同国宝一样珍贵。其中声音好听的，甚至放出动人玉照的，更是寥寥可数。

所谓窈窕淑女，君子好逑。男玩家为了网上有个伴，获得荣誉感满足感，追求的脚步自然视死如归前仆后继。其实，在网络上对美女表示倾慕也无可厚非。但是，为啥有些人被划为谦谦君子，有些人则被盖上了“臭流氓”的戳了呢？

臭流氓关键词：太执着

偶尔骚扰一下的追求者，仿佛过眼云烟，女玩家不入法眼也就各奔前程了，谁也耽误不了谁。

关键是有些追求者太执着，天天盼着女玩家上线，一上线就聊，不得到回应不罢休。得到了回应要QQ，要了QQ查IP。天天跟牛皮糖似的四面八方围追堵截女玩家，恨不能把女玩家身高三围摸个底儿掉，顺便解决掉真实世界的情敌，这就让人烦心了不是。



大部分现实情况中，追女孩追到女厕门口一般不会出现爱情喜剧电影里出现的大团圆结局

臭流氓关键词：太猥琐

美女，你吃了吗？——这是初级的。

美女，哥哥今晚带你下副本，出了好东西都给你哦！——勉勉强强中级。

美女，昨晚想你想得睡不着觉，今天开车分神差点出车祸——稍微高级了一点。



猥琐这个词儿其实挺广义的，不过不管如何定义，肯定不会招女孩喜欢

美女，#%￥@%￥#……%￥#……&%（全文是限制级文字）——这大概是顶级臭流氓的标志了。

目前的状况是，女玩家都痛恨顶级臭流氓，勉强能应付中高级臭流氓，对初级臭流氓基本免疫。不幸的是，现阶段高级和顶级的臭流氓数量更多。

臭流氓关键词：有技术

有道是“流氓会武术，谁也挡不住”。《魔兽世界》一位女玩家就遭遇到了会“武术”的流氓。

她在UT被验明是女玩家后，遭到了臭流氓的骚扰。该臭流氓用黑客手段数次断了她的网，并威胁整个公会都玩不成游戏，而他所要求的却仅仅是该女玩家陪她聊天而已。

掌握了一定技术手段的臭流氓，利用一点粗浅的网络黑客知识，就能为所欲为，甚至侵入女玩家电脑，翻箱倒柜寻找个人信息。女玩家面对这样的局面，除了上线刷屏痛骂，也没什么有效的手段。殊不知，臭流氓都是人来疯，你越生气他就越高兴。

臭流氓关键词：爱幻想

臭流氓们幻想的是女玩家纯洁的身体和性感的双唇，嘴上却说这是高尚的革命情操。他们以此为动力，使用唐僧大法，滔滔不绝地向女玩家阐述他们走到一起之后光辉美好的明天。

当然，如果女玩家被打动了，他就不是可恶的臭流氓了，而是携手书写人生篇章的生活伴侣，而且还是超级完美型的“男猪脚”。

但是被盖上了“臭流氓”戳的那一批，就是十足的幻想狂了。女玩家今天就恨不得在游戏里杀他千百回呢，根本不想有什么拉拉扯扯的关系，更别提美好的明天了。神啊，有什么办法让臭流氓停止他的喋喋不休呢？

其实，虽然臭流氓像毒瘤一样存在于网络社会，但是淡定地看，也不失为一道有特色的风景。就像水至清则无鱼的道理一样，臭流氓的存在能够衬托出整个网络社会的欣欣向荣。

一样米还养百样人呢，还不兴网络雄性动物追求得热烈些，狂野些，直到被盖上“臭流氓”的戳，反衬出女玩家的纯洁善良和剩下男玩家的彬彬有礼？


喂，你不会真的以为代言人她代言的游戏吧？你不会真的以为能遇到梦境里的红衣少女吧？快醒醒

当然，女玩家对臭流氓的态度，还是比较纠结的。偶尔的恭维，可以当作开胃小菜，毕竟人人爱听赞美。但是纠缠急了，女玩家就只能死磕臭流氓了。

有女玩家总结出了死磕臭流氓之六大招，一起来学习一下。

死磕第一招：置之不理

冷漠是对待热情的一大桶冰水，零回应能够剿灭多少臭流氓的攻势呢？最粗浅的一招，自然只能对付初级臭流



飘逸地背起双手，把“凑牛忙”们扼杀在黑名单里吧！

氓。别忘了，臭流氓可是有“执着”作为必备进攻武器的。

死磕第二招：偶尔搭腔

被纠缠得不耐烦了，女玩家可以假借“我去吃饭了”“今天我哥哥在玩我的号”等诸如此类的拙劣借口逃避一时的攻势，但此招不可用老，狼来了的故事大家都听过。

死磕第三招：亲友团助威

但凡姿色尚可的女玩家，基本都有亲友团，是时候把事情告诉亲友团了。被骚扰不是什么说不出口的秘密，解决骚扰问题才是重点。但可不是说叫上亲


相信我，亲友团会为你仗义出手的，因为他们会觉得这样很有趣

友团见天刷屏骂街问候家人，不管怎么说，三个臭皮匠顶个诸葛亮，人多一点，主意就能多很多啦。

死磕第四招：报告GM

欲哭无泪的女玩家，被某流氓满世界追着喊老婆，私聊公屏刷都打动不了臭流氓执着的自以为是。得，报警吧。游戏世界的GM就相当于现实世界的110了吧？


虽然GM的权力没有那么大，但在很多时候，还是“大”于臭流氓们的

“尊敬的玩家，您的举报已收到，我们将在三个工作日内处理。”GM回复道。

“@##￥……%&*#”女玩家欲哭无泪……

死磕第四招：激烈回击

但凡有点血性的女玩家，都会选择追杀那个在世界频道求爱的臭流氓，杀死他一万遍，看他还敢胡言乱语。倘若能割了这玩家角色的舌头才好呢，可惜目前网游都没这功能。当然，这么做的前提是，女玩家的角色要打得过臭流氓的角色才行……如果女玩家玩的是牧师，那就……上帝保佑臭流氓也是玩牧师的。


使劲的……抽打吧！

死磕第五招：反纠缠

“行！你缠我，我也缠你！”女玩家面对屏幕咬牙切齿，打开百度搜索金刚经，“我一段段复制给你，感化你总行了吧！”

这招不光可以御敌，还能不知不觉中修身养性增加知识！

“如是我闻，一时，佛在舍卫国……”“佛告须菩提：“诸菩萨摩诃萨……”……

听说真有成功的，正在遭受臭流氓荼毒的女玩家不妨一试。

死磕第六招：我也当黑客

这是给少数女玩家预备的大招，黑死他们！给他们登陆界面写上一行大字：终于练成了葵花宝典！好吧，这招其实是个玩笑，毕竟黑客是一种犯法行为，虽然有人黑咱们，但咱不能同流合污，而且难度确实有点大……所以装好防火墙、及时更新系统，咱没有武器，加强防御还不行嘛！



这是一个警告，一个宣言，一个手段，一个炸弹……

死磕终极大法：做人妖吧！

事情发展到这个阶段，也许做人妖也是一种解脱……当然，同理还可以弃号。这是下下策，请女玩家切切审慎用之。


不要因为别人坏了自己的游戏心情，也许第一天看着这个矮人还没什么，第二天、第三天呢……

女玩家就这么不待见臭流氓么？还真是。其实臭流氓和谦谦君子之间只有一线之隔，这条线叫做——尊重。

玩家小月儿在QQ空间发表的《我是女孩儿》的文字就很好地解释了女玩家的心态。“女生在网络上遇到臭流氓只有躲的份。以前不懂事，还跟人视频聊天，结果被人黑了电脑。现在学乖了，去哪都不透露个人资料了。这样情况好了一点儿，但是还有人骚扰。其实我是很喜欢交朋友的，大家客客气气的做朋友不是很好么，为什么非要老公老婆的呢？嘴上占点便宜又不会多块肉。像那样子追女生，能追到的大概也是恐龙一只了。希望男孩子用真诚的心来对待网络友谊，这样女孩子在网络上会玩得更开心啊，大家都开心。”

也许女玩家遭遇臭流氓是一场永不落幕的舞台剧，真要探究其中原因可真要从原始社会说起了，总之一句话，网络世界有风险，女玩家暴露身份须谨慎。

编后：在小编的网游体验中，经常能看到男玩家骚扰女性模型，没错，我是说女性模型。很多人根本不管那边是男是女是老是少是狗还是猫，反正只要是女性模型，那就是骚扰的对象。或者在公共频道坦然地聊一些对女孩很不尊重的话题，“真无聊，有没有妞儿陪陪老子啊”“找个男人陪你吧！”“那不行啊，老点儿的也成啊”呃，我不是女孩，无法模拟出女玩家看到这种对话是什么心情，但我想就算是特别Open的女孩应该也不会喜欢这种对话，你说你还上哪找妞儿？

之所以这种情况非常普遍，我想主要是两个原因，一是网络提供了隐蔽性，过点嘴瘾痛快一下反正没人知道我是谁，二是现实里太缩，看见女孩就脸红心跳话都说不利落，只能在网上发泄一下荷尔蒙。其实男欢女爱很正常，前一阵网上有一个北京某高中的生理卫生课视频，里面的老师就肯定了这种正常的动物性，但我们不要忘记，作为一个社会人，你生活在这个社会里（网游实际上也是一个模拟社会），还有社会性，很多行为已经跨过了底限，甚至触碰到了法律，所以也希望能通过这篇文章让男玩家了解一下女孩心理，控制一下自己的行为，其实你越是在那耍流氓，就越让人讨厌……

现在回应一下点题里的“女流氓”问题，之所以没有提到这个领域，那是因为，“女流氓”就好像天上的浮云……需仰视！P

“透视”美女炒作

你可能不知道清朝皇帝先后顺序，但肯定耳熟能详“四大美女”；你可能不知道克格勃到底是个什么组织，但肯定听过“女间谍”的独门秘技。现在更有“美女经济”“美女政治”，就算是阅兵式上的女兵也比男兵得到更多关注。你可以说是“男权”社会作祟，可以说是“食色性也”，反正“美女”这两个字在任何年代都是焦点，且发挥着独特作用。

（注：本文内容基于国内游戏圈创作）

■北京 至尊宝的紧箍咒

当代社会，化妆和PS的神奇魔力以及网络社交的无孔不入，让“美女”显得不再那么高不可攀，甚至已经开始变得泛滥。“网络美女”层出不穷，号称“网络第一”的比比皆是，你以为这只是一些简单的吃饱了没事干的个人行为？错了。相当一部分挂着“网络美女”名号的女孩们并不是那么简单，往往和商业行为有紧密联系，比如影视、娱乐公司要推的新人，某公司要推的产品代言人等等。



游戏圈的各种美女选秀层出不穷

这股网络美女的风潮也迅速渗透到了游戏圈，美女营销已经成为各大厂商推广产品的标准性市场计划……究其原因，很简单，便是因为男性占据了互联网，特别是网络游戏里的主导地位。正常的男人都喜欢美女，何况网络游戏中比例高得惊人的善良宅男？利用美女营销，游戏公司可以迅速提高自己产品的关注度、话题性、曝光度和知名度，不管是正面的还是负面的，只要宣传成功，便是双赢的效果，不仅美女红了，产品的热度也上来了，便会为后面的运营、发行提供一个很好的平台，趁热打铁地宣传和推广游戏本身。


游戏美女成名后，往往会接拍多种不同游戏的图片宣传，最大弊端就是网友往往最后只记住了美女，却记不得她宣传的究竟是哪款游戏

当然美女效应并不见得就是万灵丹，最后能不能收到成效不仅与游戏公司的整体策划有关，有时候也需要一些运气在里头。本文将根据笔者的自身经历以及对有关人士的采访整理，对游戏美女营销进行详细的剖析。我想无论是对于普通读者还是从业人员，文中都会有大家感兴趣的内容，咱们慢慢说。

从游戏美女到美女营销

如果说国内最具代表性的游戏美女，丁贝莉无疑是当之无愧的No.1，这个因为在ChinaJoy上一张噘着嘴的照片红遍网络的上海小女生，即使在今天看来依然是一个奇迹，何况是在没有任何炒作和策划的前提下。

不过对于一部分玩家来说，有一个名字比丁贝莉有着更深远的意义，依如笔者，那便是孙婷。同样成名于ChinaJoy的孙婷从成名时间上可以算得上真正的网游美女第一人，她的成名开启了网游美女时代的序幕。虽然这两位都是很“单纯”的红，却为后来厂商屡见不鲜的美女营销提供了成功范本，所以在之后的ChinaJoy上才有了朱弘，直到今年的毛毛和桃子。


让丁贝莉一举成名的照片

不仅仅局限于ChinaJoy，当年红极一时的“魔兽”美女紫怡、左小娜到“脑残”搏出位的KULULU，再之后的T裤女SASA、胸很大的瑶瑶以及最新的越南妞儿，实际上都不仅仅是简单的网络成名，而是借助了厂商外力的成功美女营销案例。笔者特意联系到了业内资深的神秘人士古叔（化名），他不仅将

国内各大游戏门户充满了各种美女的图片

为读者们详细解释美女营销的全部环节，还将结合以上经典案例进行剖析，下面有请：


借着TBC迟迟不开的大好时机，左小娜凭借这张照片成功成为了全网络的焦点

大家好，我是古叔，实际上接不接受采访这个事情我考虑了很久，不过碍于好友的多次邀请，盛情难却，最终也不好再推脱。为了避免不必要的麻烦，同时也为了今后还能继续在这个圈子里生


每年的CJ，厂商忙着推荐的不是游戏，而是美女，比如今年爆红的晴天眼镜娘

存，不便于暴露身份的我特意选取了古叔这个化名，也请大家理解。

接触了这么多年的美女营销，对整个流程算是了解，不少内幕略知一二。我个人把美女营销分为两大类，第一类是普通的软性宣传，内容无非就是请美女为游戏拍摄平面或者是视频宣传，步骤上也很简单，基本上都是按照确定主题内容，选定人选拍摄出片加上正式宣传三大部分组成。由于相对来说只是比较简单的正统市场营销内容，这里就不做详细的探讨了。除去明星代言，这其中最有代表性的无疑是《魔兽世界》的暗夜精灵紫怡以及《赤壁·女剑传》了。前者借助游戏的名气和当时罕见的时尚感十足的COS图获得了空前成功，甚至获得了日本友人的高度评价。而后者则以《男人装》知名摄影师+裸露的


美女营销的最新成功案例，红了之后立马成为某网游国外代言人的越南妞

艺术两大卖点，同样获得了不错的品牌营销效果。第二类则是进行了细致策划的美女炒作，虽然也属于软性宣传，但相比第一种在各方面都复杂很多，这也是接下来古叔要详细讲解的主要内容。


只有少数的大厂商才能够耗资打造《赤壁·女剑传》这样的精良制作，市场反馈也表明这次宣传是成功的

我将此类的具体流程划分为“总体策划”“制定流程”“具体执行”“宣传&炒作”四部分，下面将为读者朋友们一一详叙。

第一步：总体策划

除了标准的广告投放，软宣在游戏厂商中所占的比重已经越来越大，而这实际上属于市场营销学中的一种。市场营销学的研究对象是市场营销活动及其规律，即研究企业如何识别、分析评价、选择和利用市场机会，从满足目标市场顾客需求出发，有计划地组织企业的整体活动，以实现企业营销目标。所以，这美女炒作第一步的策划自然是重中之重，它直接决定了整个效果的成功与否，策划做的全做得好，考虑得周



最近某游戏和《男人装》合作的美女宣传图

到，自然能够获得的市场反馈也就有希望更大、更好。其实“天时、地利、人和”这三点同样可以用在美女营销策划的核心思想里。天时在这里代表了时间这一要素，一来策划这个工作必须得提前不少的时间开始准备，而来时间对整体事件的效果往往有着不小的影响。以左小娜为例，当时正值《魔兽世界：燃烧的远征》迟迟无法与大陆玩家见面，怨声载道之际。第三方团队深入分析并选定了这一时间段，精心打造出了一个有着日本女优感觉的暴露女，迅速吸引了广大媒体和迟迟等不到TBC的玩家们的目光，成为了当时全网络最具话题性的事件之一。至于地利，ChinaJoy无疑是最具代表性的，CJ上走红的一个又一个女孩便是证明。而最近爆火的越南妞儿，除去她自身那傲人的身材外，以地理位置来做噱头的手法也成功起到了推波助澜的作用。当然，人和无疑是这三要素当中最重要的，无论天时和地利策划的多么周密，事件中的主角——美女才是最重要的。

就网游美女营销来说，选择女孩的核心笔者概括为6个字，那便是“穿得少，身材好！”你是不是觉得有点俗？但市场告诉我们这样就是有效果，左小娜、瑶瑶、越南妞儿都符合以上特征。但要说到和游戏本身契合度最紧密的“人和”，首当其冲的就是T裤女SASA，这个外形条件并不出众的女孩，以T裤貂蝉的COS图打破了历史知名美女人物惯有形象，瞬间网络暴红，其实这是某网游公司的一次为了推广旗下某款三国网游的精心策划，通过前期炒红SASA，到后期再用到游戏的宣传推广里，接下来，已经红了的SASA随即以T裤女形象接拍了其公司的另外一款主打新游……


紫怡的这组暗夜精灵照片甚至红到了Cosplay的发源地日本


在台湾红得发紫的瑶瑶，在大陆却被厂商包裹的严严实实，失去了最大卖点的她在大陆逐渐被人淡忘……

第二步：制定流程

这一步相对来说比较容易表述，确定了总体的策划思路之后，相关负责的人员需要把策划的内容流程通过WORD文档或者PPT进行撰写和整理，明确项目执行的整体预算、目的、目标、主体内容、详细流程、人员、执行进度安排、宣传范围和时间排期。但别看条条


游戏美女营销的关键词——穿的少，身材好！

框框列的这么清楚，要做好这么一份执行案也并不容易，特别是对于很多游戏厂商来说，美女营销属于新兴事物，所以不少厂商通过第三方的公关公司来进行此项工作。比如今年CJ的晴天女秘书就是专业公司的产物。他们在流程中详细的制定好了新闻、图片、专访的宣传和发布时间。在有着半天媒体日的CJ第一天并未做宣传和曝光，而是按照制定的排期从第二天的观众日起开始在各大游戏门户集中轰炸，终于成功地人为制造了毛毛和桃子两位网游红人。


T裤貂蝉是今年最成功的美女营销之一

第三步：具体执行

前期策划和流程制定的再好，还是要具体执行说了算。实际上这一步往往决定了整个营销事件的成功与否，是最重要的环节之一。谈到执行就会关系到具体的操作人员，比如如果是要通过拍一套图片来炒作，以T裤SASA为例，就需要涉及到服装的制作、化妆、摄影师、拍摄地点、图片后期要求这样多方面的执行。其中的一个环节出了问题，就会影响整个大局。比如某网游，是以盔甲人物为主题的，选取了数名知名美女来进行拍摄，但是最终出来的图片效果却连普通COSER拍出来的效果都不如，没给游戏宣传达到任何帮助，浪费了美女资源和大把的预算，这就是厂商内部人员的自身修养、选择摄影师失误和后期监管不利导致的。还有近期很热的“美女脱衣寻老公”事件，实际上这个案子本身是很成功的炒作，但是因为第二批宣传图过于明显地暴露了游戏本身，将Logo大大地打在了图片上，最终也是慢慢归于平寂，这便是在执行上的典型失败。当然由于游戏公司的架构比较复杂，涉及运营、产品、市场多个部门的分工协作同时还会有外部参与人员（如摄影师等）的介入，所以那些规模小一些的公司经常会在执行这一块产生问题。而那些较大的公司，早已熟悉这套流程，执行起来也就得心应手得多。

第四步：宣传&炒作

既然是炒作式的营销，显然在宣传上首先要明确的一点便是不以官方的口吻来发布。这其中软性新闻和博客是最为常见的两种形式，比如现在火得一塌糊涂的越南妞，便是在各大游戏门户上通过阶段性发布的软性图片新闻来进行推荐的。

等到有了相当知名度之后，又以某国产游戏的海外版代言人的形式正式进行第二轮推广，最后才引入到本土的宣传和推广中。拥有优秀宣传资源的厂商在这一项上具备着先天优势，他们不仅可以利用媒体的各种推荐位、专访、名人博客等资源进行配合，同时也会有大批的知名、不知名写手进行推波助澜，通过博文或者业界评论配合官方软宣一同炒作，加上论坛推广团队在各个论坛的轰炸，至少这宣传范围和时间跨度便有了充足保证。这一步的大体流程也可以进行简单的概括：

“制造”人物（事件）→阶段性的宣传→媒体跟踪报道→将人物（事件）引入到游戏本身→第二轮宣传→博客评论→媒体专题。

罗罗嗦嗦说了上面这些，难免还会有不少遗漏之处，因为美女营销本身所包含的内容实在负责，古叔我已经尽力了……下面继续有请本文的作者登场。



某游戏的美女营销策划的内部PPT

网游美女营销的反思

看了古叔的详细介绍，相信读者应该对网游美女营销有了一个大概的了解，古叔的不少爆料属于业界机密级别，他老人家也挺不容易，再次对他表示感谢。前面说了半天美女营销的本质和流程，就是想告诉读者“美女玩网游”背后的利益模式和操作特点，很多看起来很美的东西的背后，实际上就是金钱的滚动和利益的驱使。

不过这件事本身并没有错误，商场如战场，各种大绝肯定是层出不穷，其它领域拿美女说事也是非常普遍，但为什么网游圈子的美女营销舆论压力很大？为什么总有人抨击这点？便是因为这一营销方式在网游市场被“神化”了。由于网游行业的门槛越来越低，加上其快速盈利的特性，吸引到越来越多的资本注入，你看现在层出不穷的新厂商便能明白。大家来这里目的明确，就是赚钱，而目前最快的赚钱方式不是买个团队开发10年做个惊世之作，而是打短线。如何打短线？就是在短时间内吸引到足够眼球，将这段时间内的利益最大化，鉴于终端用户特点，美女营销大行其道。短时间内，美女效应足以让一家运营商尝到甜头，起码能混个脸熟，有人说这样不是长久之计啊……没错，确实不是，但是现在谁想做百年老店呢？两年赚个500万回家养老不是挺好？美女是个噱头，但如果当一款作品只剩下这个噱头时，这一噱头必然被扭曲，所以美女营销被“三俗”化了。什么“处女找哥哥”，什么“寡妇找陪练”，这种异常狗血的宣传不停刷新着行业下限。玩家讨厌的并不是“炒作”，而是“如何炒作”，就好像广告，你看每年广告大赛那些获奖作品，非但没有人谩骂相反甚至会成为教材样板。“炒作”同样如此，你“炒”得好，大家都会说一句Good Job，“炒”得越来越二、越来越土、越来越城乡结合部，这可怎么让人活嘛，完全不管人家受得了受不了……


博客成为了游戏美女迅速成名的重要展示和宣传窗口

故事“收缩”论

一款角色扮演游戏由几个部分组成？也许可以拆分成两个部分：设定角色的开发商——扮演角色的玩家；也可以拆分成三个部分：二维层面的纸面任务故事线，三维层面的角色行动空间，以及四维层面的游戏性问题。我们今天的讨论聚焦在二维层面的“故事”上，不过还是先解释一下为什么游戏性是一个四维问题。

■成都 后做

为什么认为游戏性是一个四维层面的问题？这里有必要说明一下：无论任务故事还是行动空间都是针对于“角色”的。而游戏性则是针对于玩家的，游戏性带来的是精神世界（游戏世界）向物质世界（现实）的交集。

一个玩家在一款游戏世界中投入时间的长短，对他的思维定势作用，心理作用……都在影响并消磨他对这款角色扮演游戏的投入程度。

而当玩家以时间轴为方向开展游戏生涯的同时，开发商为了避免这款游戏的死亡，也在同时将游戏世界的内容向外扩充，不断往游戏世界中填充这个难以消化的新内容。这种扩充的加速度越快，游戏的内在结构变化就越大，寿命就越短。

精神层面的游戏时空，被现实层面的物质欲望改变了。这种普遍存在于当代网络游戏中的问题，时间曲线简直像极了相对论中的阐述：“时间的变化和对比是以物质的速度为参照系的。当速度开始变化时，我们能通过对比感受到时间的变化。”

说到底，一个新上手急于探索新世界的小白，和一个等候新等级好刷新装备的老鸟，他们的心理并不在同一个时空。

人不如旧，衣不如新

人类生活在一个受限的世界之内。所以很大程度上，世界的真实感更多来自于世界的局限，而不是世界的无限。角色扮演游戏最重要的部分，一是游戏世界的真实感，二是玩家在这真实感之内的存在感。

对玩家来说，当这种真实感和存在感有一天突然荡然无存，这个游戏遭遇了什么问题？肯定不是因为亡灵天灾入侵了，而是因为游戏世界对你提供的人生坐标被某些因素破坏了，丢失了，让花费了心血的你被抛进了一片没有约束的虚无之中。

“我们都不喜欢呆着笼子里，可是给你一片广阔无垠的天空，你真的敢要么？”——江南。

虽然运营商最不愿意让这一情况在玩家那里发生，但这些破坏游戏欲望的根本因素通常都在开发商运营商那里。就像当一个武侠迷热忱的问开发商：策划大大，王语嫣最后是不是真的爱上了段誉？ 他却一脸猥琐地对你笑着说，王语嫣最近来做活动了你知不知道？买CD-Key就可以与她面对面哦。对了，我这里还有现实版王语嫣写真玉照，全国限量发行999套，仅售……





童话爱情存在于哪里？毁灭于哪里？

于是，你悲剧地发现你心里本来踏实存在的某些部分被什么东西抽离了。

看起来网络游戏中普遍存在的这一现状难以解决。那，我们先看古人一句话吧。“人不如旧，衣不如新。”

我们必须承认，游戏的另一面就是现实。游戏贩卖的，说到底还是欲望。

衣缘何不如新？——因为哥穿的不是衣服，是成就。新衣代表着物质的欲望，这是一种通向外部物欲的扩张。

人缘何不如旧？——因为哥见的不是老友，是寂寞。老朋友代表了内心的回归，这是一种回归自然本源的收缩。

占有而得到的物欲——向外的扩张让世界变得狭窄；生命为坐标的守拙——向内的收缩让世界变得广阔。

这堪称中国古人对“空间”这一观感总结出的一条哲学真谛。类似的话语还有《道德经》中的：“无名，天地之始，有名，万物之母。”（没有界限的扩张是有限的存在基础，即“空”，充满阻隔、框制的收缩是无限的参照坐标，即“间”）

所以，收缩这一词性还有它的外延。具体体现就是阻隔、规矩、不足、局限。在这一哲学思想的影响之下，中国文化史中有着无数的以有限空间换取无限观感的巧妙案例。

以园林为例，中国园林以深邃含蓄、曲折多变而闻名于世，究其原因不外乎园林空间的分隔与组合。所谓分景就是以山水、植物、建筑及小品等在某种程度上隔断视线或通道，造成园中有园，景中有景，岛中有岛的境界。分景的作用在于增加景色的量和质，使园景虚实变换，丰富多彩。

“一座面积和空间有限的区域。通过收缩和局限的技巧，营造出绵绵不尽的观感。”

——哥说的不是园林，是RPG。



路的尽头是一扇门，门后又是另一片天地

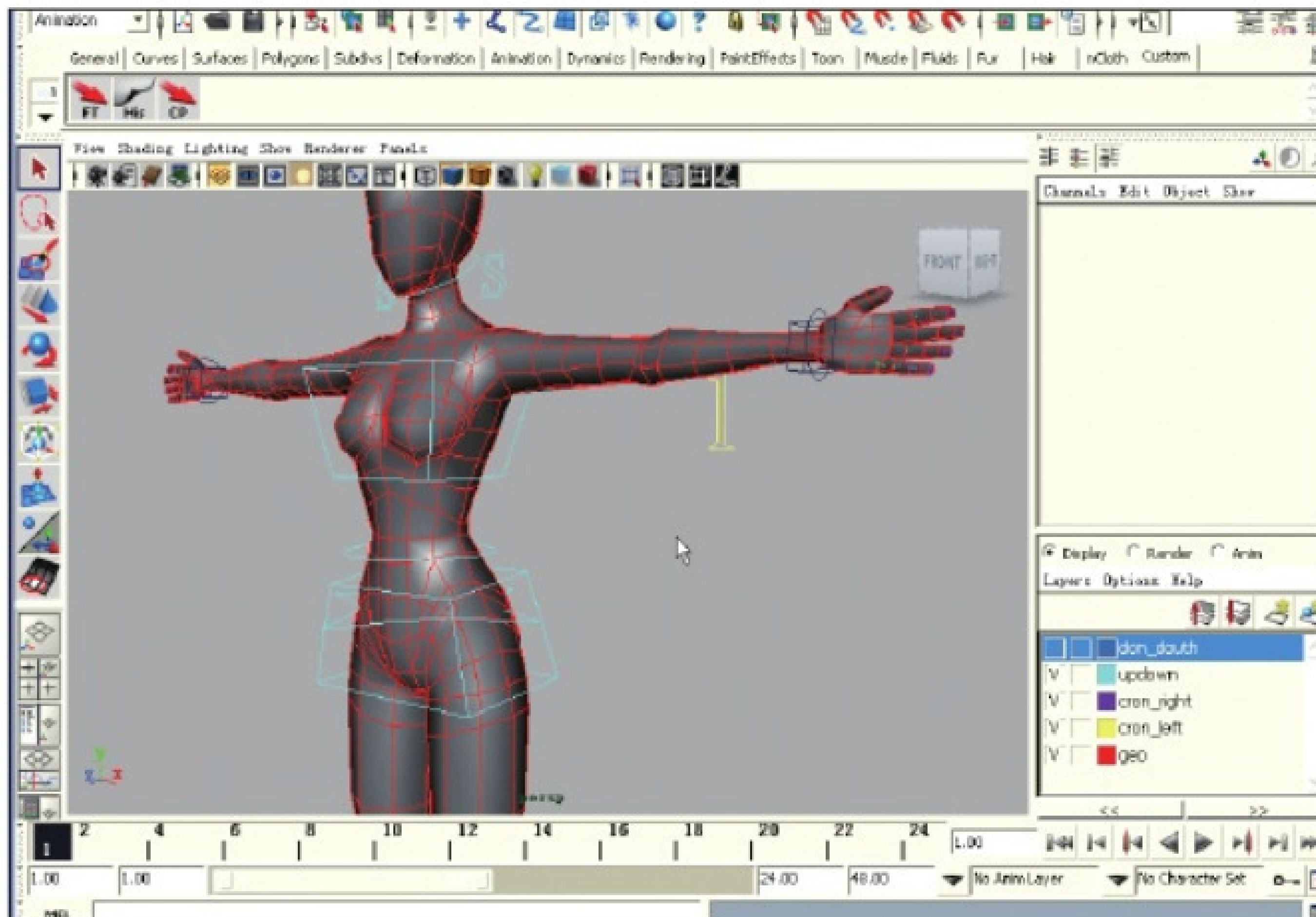
故事中的收缩

无论人类社会娱乐方式如何进步，从吟游诗人到说书先生，从戏剧到电影，这一类型娱乐的核心消耗依然是“故事”。这一论断同样适用于游戏。

也许有人反驳，老子玩游戏根本不看故事，只是为了砍人的快感，砍怪的快感——嗯？你看你也知道砍的是人？是怪？不是一大堆虚拟代码？恭喜你，你已经开始在故事中沉迷了。

游戏的世界观，任务线的串联，作为游戏空间中的二维部分，它和所有其它故事类型一样，都无法脱离戏剧理论的束缚。

古希腊戏剧理论家们总结出来的4要素，什么时间（When？）、什么人（Who？）、在什么地方（Where？）、干什么（What？）。



仔细想想，这些虚拟代码究竟还代表了什么？

在这四要素里，为了让人类欲望或得最大程度的转折感，压制欲望的收缩，无处不在。

When？

老RPG《仙剑奇侠传》里，有这样一个段子，李逍遥在郊外碰到一个懵懵懂懂的书生，那书生看到一只被蜘蛛网困住的蝴蝶，善心大发就把蝴蝶放了，结果被咬了一口，书生一低头：醋钵大的蜘蛛，怎么练的？就被毒翻了。

之后的情节大致就是书生家里新来了一个女人，整天缠着书生，搞的大老婆充满郭教主般的幽怨，加上她来了之后书生身体就一天比一天差，所以家人都认定她是个吸人阳气的狐狸精。过了几天书生就不行了（蜘蛛咬的），到了他人生的最后时刻，小女人化身原型，舍己救书生，众人正困惑不解，剧情闪回初始的一幕，那个蝴蝶飞啊飞的，银幕前的你恍然大悟，原来是你？……

音乐声中，妖精死了，书生醒了，人间的一切对这阴阳两界的交隔，仿佛浑然不知。

现在回想一下，要是当时没有那么一段闪回，年少不更事的我们会对着那800×600的分辨率热泪盈眶内牛满面么？当我们在电脑压着上上下左右走情节时，这位强大的编剧正在江上曰：逝者如斯夫……



彩衣这个桥段的成功之处在于她死亡的时间

另外一个段子是《剑侠情缘》里，主角要去王府偷一个东西，我在王府墙外晃悠了一天左跳右跳，使尽了凌波微步壁虎爬墙，就是进不去。真让人生气，回旅馆去睡觉。到了晚上，一行小字：天黑了……再去跳，果然一蹦就进去了。那一刻，我仿佛看到了金山主创藏在荧幕后对你笑着说：做贼，是不能明目张胆滴！

上述这两个段子都是与时间有关，可以从一个侧面回答一个游戏昼夜系统，季节系统的必要性问题。时间的出现为游戏世界带来的不应该仅仅是画面，还应该有时间逻辑。

在文学中，故事往往可以有一个独立的节奏。插叙，倒叙，白描，略写……它和任何已存在的有机生物一样，有骨骼，皮肉，有重点，省略。可是不管你如何颠倒时间顺序来讲述这个故事，时间逻辑在其中却一定是个永恒的不可逆转的存在。



偷听这种事，关键在于“偷”，什么时候“偷”？

如果郭靖的襄阳随时可以读档，那么金庸就永远成不了金庸而是卫斯理。如果杨过的16年之约可以喝了二两烧酒再下趟小副本挖挖矿，慢慢悠悠赶赴那个他明知道小龙女永远头上顶着金色问号在自动寻路的尽头等他，那么再也没有人会为他在绝情崖上的悲怆而掉一滴眼泪。因为时间不可逆转，因为错过的人不会再相遇，所以人类才会有往日之事不可追，来日之事不可知的永恒悲伤。

悲剧性是故事的核心部分。而时间的不可逆转性是这一核心中，让我们流泪的精髓部分。所以《仙剑奇侠传》的结局里，每个行进到此的玩家都祈祷剧情是李逍遥打败大魔头，然后带着阿奴灵儿隐居江湖，一边像韦爵爷般李逍遥，一边等待在第二部里华丽的超人归来。可是大宇还是要让你去体会那撕心裂肺的离别，那感天动地的生死。如果还魂丹和回档同样适用于剧情，如果你明明白白地知道时间对主角来说是可以无限使用的逆转，何谈尊重他们的死亡？又缘何感动于他们的爱情？

即使是你玩的是周星星版本的《大话西游》（虽然没这游戏），即使你绑定了极品道具月光宝盒，逆转时间也是需要代价。君不见，吴孟达叔叔跑尸体跑得好辛苦，还有那句：“娘子，快和牛魔王出来看上帝。”



自动寻路中……

你想要永恒的自由？你如果不是要扮演“我已经活了一万年，你这是自寻死路”的蛋刀男的话——就只有据说是地球上迄今为止寿命最长的生物，某个来自白垩纪的绿毛乌龟仅供参考。

所以，一个真实的游戏世界在时间上就会有极大的限制性。你逆转生物钟的后果是被夜里巡逻的曹操当成逆贼爆菊（参见《三国演义》），更重要的是，你既然想让玩家去耐心阅读一些你认为惊天地动鬼神的故事，那你一定得让他明白，有些NPC，错过了，就不再相逢……

是的，你会说这很繁琐，可这是欧美RPG风靡全球的背景故事，这是一个构世态度的基石。


WoW中，温德索尔元帅之所以被无数人怀念，很大部分原因是“他不在了”

请注意，我讲的是一个态度问题，这个对待时间态度将决定你会是金庸还是卫斯理。

Who？

对一个故事来说，身份局限是一个比时间局限更直观的素材，一个伟大作品的诞生，往往是从对故事人物的身份设定中开始的。

中国话剧经典名作《雷雨》中，悲剧的核心可以说在于身份的局限。大家都爱上了一个被身份局限而不该相爱的人，那么既然爱上了就要承担对抗规则的代价。如果这个代价太大，人性就被压迫出来了。有人会选择抗争到底，玉碎瓦不全；有人则试图放弃感情，甚至为了利益去威迫爱人生命；还有人难抗重负，疯了，自杀了……观众在台下揪心之后，大呼刺激。

所以，一个有着种种身份局限的角色一定会比一个幸福美满生活着的角色有更大的张力空间。绝大多数角色扮演游戏的开始，主角或许是个18辈子霉干莱都倒身上的倒霉蛋，或许是个有爹生没娘养的现在社会呼吁多关爱的可怜娃。对，最好大家都是什么不懂的乡下人，习惯了风轻云淡，鸟雀呼晴，雨打枯荷，星坠蛙鸣。忽然有一天平静的生活被打破了，邪恶的魔王崛起了，你的父老乡亲都被威胁了，好了，张力出现——导演：action 。

《指环王》就是这样开始的，这种史诗电影和网络游戏的开场有很强的相似度，因为这种宏大性需要我们这些如同白纸的纯良霍比特乡下人。

可是等一等，我并没有说所有游戏都必须这样开场。

任何身份的人都有他独特的局限性，这种局限的特性决定了故事的走向，人物的选择，对白的风格。

比如中国的武侠江湖，超越西方魔幻史诗的一项特质就在于此。武侠江湖有更广阔的身份局限，所以也将有更为巨大的张力所在。因为有人生下来就是个王爷，有些人生下来就是个穷书生，有人生下来就是农民，有人生下来就是乞丐，有人生下来是和尚，还有人生下来就是皇帝。然后所有人被揉到一起让他们挣扎，最好还是天怒人怨，战火狼烟的那种乱世。ok，这就是江湖，有人就有江湖。身份的局限和超越身份的怨念成为各种身份的好汉们挣扎斗争的核心矛盾。


如果摩多大军恐怖戒灵的对手是甘道夫的老师，你也就无法体会到故事的张力

从乞丐到王爷，从王爷到皇帝，身份对人性的压迫就愈加紧密。一无所有者往往有更大的精神自由，所以角色会有更强的可塑性，故而史诗通常以这种可塑性强的角色开端，发挥空间大。当然，物质的局限也会同时出现，对编故事的人来说，这个倒通常被忽略。而位高权重者往往处于更狭窄的精神压迫之中，可塑性虽然小了，却具有更为强大的张力。不信？举例为证：

《射雕英雄传》里，杨康和完颜洪烈的故事是极具收藏价值的一套杯具。一个渴望爱，拥有权力，而后失去爱。一个渴望权力，拥有爱，而后失去生命。与自我身份不匹配的欲求将让故事向极端发展，让观众失去掌控。

如果你玩过“剑叁”，如果你对毛毛和莫雨这两个伴随你成长的NPC的人生轨迹感慨，那么说明对于你来说，这个故事很成功

而后让性格引导错误，让命运收拾残局。

人生的杯具通常就是这样倒满茶的。客官，慢慢品。

Where？

人类生活在一个重力星球，万有引力的拉力是我们做任何事情的基本共识，悬崖会把人摔死，深谷会把人困住。


身份决定命运……抑或命运决定身份？

在这一层共识之上，因为不同的文明，延伸出的其它形态。诸如植物清水稀少的沙漠地区，导致了人烟的稀少，人类聚居和法制的淡漠。于是沙漠成为故事上演的绝佳场所，所有的西部题材游戏电影，莫不充斥了这种环境压制。

下面我通过正反两个例子让大家比较地形局限为故事带来的张力。

第一部是正面例子，武侠电影史上的永恒经典《新龙门客栈》。看过电影的人都知道这一故事主要在沙漠中发生，剧情大量集中的在一个四周荒无人烟的小客栈展开。故事的开场是宦官横行，残杀兵部尚书，他的遗孤被女侠邱莫言为首的几个江湖豪客所救，一行数人试图穿越玉门关，逃往阉宦魔爪伸不到的西域。然而漫漫沙漠是武功无法征服的，所以必须在龙门客栈停顿修整。龙门客栈本身就是一家黑店，其中又汇集了文明边缘寄生的强盗土匪，危机感始终追随众人，直到周淮安的到来。注意，接下来是经典剧情和对白。

老板娘：八方风雨，不如我龙门山的雨。


龙门客栈位于沙漠，所以他不是“有间客栈”

周淮安：龙门山有雨，却缘虎下山。

而后，“风雨”这一词被周淮安，老板娘，东厂高手反复运用。词性的在不同氛围中反复变化（情欲，出关的路，东厂到来的危险，周淮安一方的情报）。伴随着将众人困顿住的暴雨对环境的辅佐，让场面产生杯弓蛇影的危机

感，同时有种翻云覆雨的变化感。

大漠，孤独的客栈，风雨，完美的配合，让转瞬变化的危机鳞波光影般翻覆不定，成就了这部卖座又叫好的经典之作。这其中充满压制力的场景和环境的配合对故事的推动堪称是起了支柱作用。

所以，好故事通常在充满了压制力的空间中产生。人类与坏境和敌人的双重搏斗让故事充满了力量感。这种力量感在故事本身的范畴上，是超越了阿波罗大战宙斯这种太空大战的噱头的。

好了，举反例吧，李安的《卧虎藏龙》。

“卧虎藏龙”的小说笔者曾在连环画上看过，叫《玉娇龙》，也算小时候的一本难得读物。

可没想到“卧虎藏龙”作为武侠片，好莱坞口味竟能如此之重。抛开摄影特技等其它部分，单作为武侠故事来说，确实有点没名堂。

大侠李慕白在武当山闭关领悟到的天人合一，无尽的虚空到底是什么东东？这个不重要，你只需要参考欧美奇幻作品里那些发人于丈外的大法师、异能人，那些哥们通常也时常有个“无止尽的虚空”之类的邪恶梦境……总之就是做高人的背景代价。如果是《蝙蝠侠》，导演还会交代些童年阴影，外星背景什么的。不过李安不会再交代什么了，交代了就不神奇了，不神奇对老外来讲就没意思。

玉娇龙在感情上对李慕白和罗小虎的莫名其妙到底符合中国女性的什么心理？这个也不重要，你只看需要某人对章子怡扮演的角色的评价就会略懂一二：“这个角色是那种故意做出无比坚决忠贞表情，从而让男人萌发莫名兽欲的闷骚典型。激情戏前她的表情告诉你——这是强暴。可激情戏进行当中那又是相当激情，一点也不像蹂躏和压迫。每一次这个角色被人抬起小脸，那忠贞表情的潜台词都是她一定忠于上一个男人，你只能肉体占有，不能精神压迫。好吧，她提示你可以肉体占有，于是……你发现她又像个斯德哥尔摩综合症患者一样爱上了犯案后的你。

每一次、每一次看起来都是男人的错，该角色是清纯的无辜的，可是到了结尾你忽然发现她跟所有男人都搞上了……”


与《卧虎藏龙》一样，越来越多网游绘制了无数地图，却没有故事

总而言之，人物性格不重要，剧情逻辑不重要，命运转折也不重要。导演只需要让演员穿越全中国，从北京到大漠，从大漠到徽州，从徽州到武当不停地吊威亚。老外们就会在大印象式的风景名胜中惊呼：卧靠！这就是China！就是我梦想中的China！神奇的东方！我爱China！（或许潜台词还有我爱章子怡）


你看，交友这种事，是随时随“地”的，喜马拉雅山也阻挡不了，尽管这很方便，也是趋势，但却会影响讲故事

于是时间和地点的局限性都被忽略了，看完电影你才发现这是部东方风景文化宣传片，而后是奥斯卡N项大奖。武侠迷们看完后定是一脸惊讶，这是江湖？no no no！这就是奥斯卡。

现在大部分网游也是如此，这是游戏？no no no！这是交友新平台。

What？

当When、Who、Where这三大点都逻辑清晰地出现后，故事的框架已经清楚了。上述三点的作用就是“界限”，界定了在故事中起骨架经络作用的世界运转规律，也可以称为故事的材质。

例如，Time：21世纪，Who：某无辜而不羁的黑人小混混，Where：美利坚合众国旧金山市某立交桥下的黑人聚居区。Ok，这是现代都市西部片风格的动作+养成类角色扮演游戏，主题是“For life”，游戏名叫《侠盗猎车之圣安地列斯》。

Time：魔法冷兵器时代，Who：一个白袍法师，几个霍比特乡下孩子，Where:藏着最后一个魔戒的霍比特村庄。Ok，这是中世纪魔幻风格的动作类角色扮演游戏，主题是打倒大坏蛋，游戏名叫《指环王》。

如果你忽略这两个游戏决然不同的材质限制（西部片纪实风格与魔幻风格），而非要将其中的人物扯到一起，那么你一定先得为世界必须的新规则绞尽脑汁，这也是为什么《弼马温大战吕温侯》这种听起来很有噱头的电影在中国迟迟没有被张艺谋陈凯歌开机的主要原因。当然，好莱坞的电影人要牛一些，拍过《狼人大战铁血战士》，在电影中他非常牵强的设定：狼人必须要被银质材料刺中心脏才会死亡，故事才得以继续鬼扯下去。

也许是先天严谨精神的不足，故事的材质设定对中国的文化人来说，是一极大的弱项。

无论是《封神榜》还是《三国演义》，无论是《西游记》还是《说唐》，这些暴力主旨的作品及其衍生的游戏都诞生了大量的“谁是三国第一猛将”“关公战秦琼谁会赢？”的狂热粉丝。因为暴力规则的模糊不清，因为世界规则的“惟暴力”化，故事在主角满级后，没有办法再继续了。

当然，你也可以制造新的魔头，开新的等级，就像现在网游资料片一样，可是那已经不是一个完整的故事了。就像《水浒》中的征田虎，伐北辽，灭王庆，都被视为剧情里长出的瘤子。

对于一个完整的故事来说，时间、地点、人物，组合成了故事的硬件，合理的3W搭配让故事所在的世界具有一个独立运转机制，即使主角挂了，尸体不给复活了，运营商跑路了，游戏关服了，那个世界依然保持着运转的逻辑，并且持久的指向一个大体可以预知的方向。




这种故事材质限定了GTA不是讲述爱情故事的，《指环王》不是讲述崔斯特的

那么，确立了故事材质的What可以开始了。

这个时候你会发现What是一件多么轻松的事情。你只需要用符合世界运转逻辑的理由——可以是时间，地点，身份的任意一种阻碍，不停地阻碍猪脚得到他内心深处想要的东西便可。

时间阻碍为主题的——难以追回的往事和心魔。


精英主义是将故事材质混合在一起的有效手段，这在网游中的体现就是“战”！

典型案例：《肖申克的救赎》

地点阻碍为主题的——压制生存和自由的狭小空间。

典型案例：《电锯惊魂》《辛德勒的名单》

身份阻碍为主题——与野心不匹配的社会角色。

典型案例：《八英里》《新宿事件》

以上举例只是以有助于大家理解的单方面典型，更多的阻碍现象以复合的形式存在于故事世界的有机整体中。

当压制存在，剧情就必然开始勃发。任何一个猪脚即使是看似柔弱的，也都有一颗强大的内心，至少是比那些压制更为强大的内心。伴随压制的出现，他将开始出现各种激烈行为，去反抗这些阻碍。这个时候，我们的故事就开始滚滚长江东逝水了。如果是个BT作者，他还会为猪脚设置对立欲望，让猪脚不


密室、谜题、生死斗的《电锯惊魂》就是非常典型的全方位阻碍主角达到目的

但和外部世界的阻碍斗争，而且内心也将处于难以调和的悲剧冲突中（我爱着一个男人，我又爱着一个女人？）。

那么，故事开始了，运转了，循环了。

OK，开始快进，跳过中间部分（观众也许只关注中间部分）来观看故事的结局。这个结局不该只简单的是主角相爱了、我们胜利了，而是需要你和故事的开头进行一个比较。你可以看到，每一个好故事的结尾都是对故事开头那个世界经过重重压制和筛选后得到的内核，也就是我们通俗所说的主题思想。主题思想通过主人公的视角，经过重重坎坷和顿悟，让观众看到了那个故事世界的最强规则。你会发现这个最强规则不是谁的拳头更大的PK推进，也不是谁牛X——再牛X——最牛X的无限递进。

而是经历如许乱石穿空的岁月，故事中人的内心怎样选择了最终的、惟一的那个部分。

所以《笑傲江湖》的结局不是令狐冲的独孤九剑和武林中所有招式打了一遍，然后告诉大家技能点多了就是厉害，而是——我爱任盈盈，哪怕任盈盈是本拉登的女儿。所以《天龙八部》的结局不是乔峰从阴间复活了，告诉武林中人他乔峰不但活着牛X死了更牛X，而是每个人都有无可


每日、循环任务可以有效延长游戏时间、扩充游戏内容，但你很难从中得到看故事的乐趣

屈从的底线，每个人都有难以选择的命运和悲壮的抗争。

既然主题思想听起来很简单，而且很多故事都有相同的主题思想，相同的结局。诸如：生命的勇气、不受限制的爱、可杀不可辱的中华民族……

那为什么我们还总是要受无止尽的烂故事的折磨，牵强的结局解释和毫无可信度的情节转折？

这个时候，请开始逆向思维。如果将主题思想看做是故事原点的话，人物的成长过程就是被各种限制力推离故事原点的过程，而故事的发展过程则是突破各种限制力回到故事原点的过程。


带着相机和压缩饼干保卫逐鹿关，只要有个时空管理员就可以

所以问题的关键也许不是表面上的你没有创意，而是当你的故事中没有串联When、Who、Where中各种限制力的有机逻辑，也就是还没有建立你的故事材质的时候，大多数行之有效的限制力对你的人物是无效的，因为你的主人公在主导世界运转，他们的世界简洁明了，只有我爱你，剩下的就是你爱我。

你就无法选择：因穷困身份——带来的琐碎生活——带来的疲劳——导致的必然失误，或因穷人孩子早当家——勤劳——导致的必得赏识，或作为小人物——不能主导的世界局势——带来不可逆转的阴影或转机……在主人公进入这样一个有机世界开始正常生活之前，你离所谓的合理限制力尚有35公里远。

所以你只能选择：车祸、白血病、捡了500万、Boss死掉、Boss复活、Boss死掉……来推动你的狗血情节，也只有借助上帝创造的一次又一次的意外，你的主人公才能可怜兮兮地回到故事原点。

故事，作为一切戏剧、电影，包括游戏情节的纸面二维部分，它的数学模型将非常像一条内旋的轮线。在各种推力作用下，主人公总是与他的最初本意擦肩而过，这些推力推动情节的同时，淘汰掉了故事世界的多余部分，经过不断的擦肩而过，经过不断的裁切，故事终于接近了位于圈心的故事原点。

这时候你发现，作为作者，你是经历了一个多么完美的、充满了弧形的收缩。

编后： 这是一篇看着有点学术的文章，所以废话几句。作者选择以影视作品的角度，阐述“故事”在游戏中，尤其是网游中应该如何搭建。网游中是否有故事？这个问题放在现在也许有人觉得很无力，装备、刷、PK,这些才是现在网游的主旋律。没错，现实确实如此，但不一定永远如此。网络改变了太多领域，游戏网络化正在以肉眼可见的速度前进，现在的网游也许已经脱离了所谓“第九艺术”，但我更愿意相信这只是“电子游戏”转型过程的必经阶段，也许以后根本没有什么单机、网游之争，而是出现一种全新的游戏形式，它将继承“艺术”属性，继续为我们讲一段难忘的“故事”。

其实就算是现在，依然可以看到一些充满理想的人们在游戏中试图向你传递着某种东西，比如EQ、“剑叁”、《指环王》，你只要稍加留意，就能体会到作者在文章中提出的When、Who、Where、What在游戏中成功或失败的表现。

当“万王”遇到“巨人”

尽管玩过“万王1”的玩家都为“万王2”惋惜，但“希望总在明天”，很多人继续憧憬“万王3”，结果是——希望总在明天……值得探讨的是“万王3”这次由巨人操盘，一边是万王之王，一边是人上之人，会不会碰撞出爱情的火花？我们知道，能够做出《征途》这样在利益上大获成功作品的史玉柱老板，绝不是那么简单。

■陕西 Oracle

用“雷声大，雨点小”来形容《万王之王3》并不为过，这个系列经历了一代的辉煌，二代的低谷，如今三代易主巨人网络，结果公测反响平平，之后一直没有太大起色。就连当年叱咤风云争议不断的巨人网络，如今也只能在一段时间内将精力集中在一款产品上。在


《万王之王》初代的画面，也是这个系列的顶点


《万王之王2》，其实画面并不比三代逊色多少，可惜游戏内容实在让当初的Fans寒心

《万王之王3》没有取得预期成功后，巨人迅速转而全心全意为《绿色征途》造势，似乎已经完全将前者遗忘。当年《万王之王》是国内首款图形游戏，其首创的完整对话频道、国家科技研发、魔力炉以及英雄岛等设定对之后的网游有着深远影响。如今新作受到如此冷遇，盛名不再，该唏嘘的却早已在二代夭折的时候唏嘘过了。

《万王之王3》可以看做巨人的现在的瓶颈，当年《征途》之所以成功，除了对国内轻度玩家心态的准确把握，率先做大的免费模式居功至伟。但4年之后，业内的纷纷跟进使得这一优势已逐步消弭。之后之后被寄予厚望的《巨人》经营惨淡，证明了原先的那一套成功理论似乎并不能套用在新产品上。直到如今的《万王之王3》，“巨人首款3D网游，耗资过亿，开发人员超过两百，历经三年时间呕心沥血而成”，仍然无法复制曾经的辉煌。至于当初随体育网游热跟风代理的《体育帝国》……现在谁还记得这款游戏？

史玉柱没有逃脱这个魔咒，连他自己都承认：“一个产品成功之后，同一个团队做第二个产品往往都不怎么成功。”据悉现在史玉柱把更多的精力花在了巨人的下一个“核武器”的研发上，试图开发一款“颠覆性”的融合社交网络理念的游戏，预计两年后出炉。其实从去年巨人收购51.com就可以看出巨人社交网络社区方面的意向，随后巨人为《万王之王3》打造的网络社区则可看做一次试水之举。不管之后巨人的理念会如何改变，《万王之王3》可能会是他们延续《征途》理念的最后一款作品。虽然如此，我们仍然在可以这款游戏身上看出一些改变前端倪。

互动第一

无论外界的争议有多大，在玩家互动方面，巨人的确走在了众人的前头，《万王之王3》也不例外。从《征途》开始，游戏就极力倡导玩家组队作战，组队会带来巨大的攻击加成。同样的，《万王之王3》也设定了好友度


魔力炉的设定，与好友互动密不可分


当玩家在酒吧前生一堆篝火时，系统会告知同一区域内所有玩家，如果更多的人来和你一起喝酒，每个人的都会持续不断地得到经验。

系统。我们知道“剑叁”里有类似的系统，好感度增加会提升阵法系数，组队的时候可以得到更大的战斗提升，然而提升好感度却不是那么容易。在《万王之王3》里，玩家的好感度则会直接关系到自身攻击强度，为了鼓励玩家互动，两人互赠礼品（可以提高好感度）的同时双方都会得到游戏币作为回报。大部分任务都会有组队奖励，价值不菲，只要你有组队，哪怕是独自完成任务，事后都会


《万王之王3》——从创建人物界面就能看出游戏技术的不成熟，身高调节居然是直接纵向拉伸的，完全忽视人物比例


城市乃至界域系统仍然是《万王之王3》的特色，也是增加玩家互动的一个重要设定


游戏的太过简陋的世界地图，很难让品味日益提高的玩家满意

得到组队奖励。所以大部分玩家选择一上线就习惯性地找人组起，无形间又促进了玩家的互动。哪怕是武器强化，也是人多力量大——在魔力炉升级装备需要耗费一定的时间，当一个玩家开启魔力炉，他的好友便能通过灌注魔力缩短去升级装备的耗时，好友越多耗时越短。玩家互动是巨人的长项，也是提高游戏黏着度的好方法。没人会怀疑史玉柱对于国内用户的了解程度，对人性弱点的利用是巨人屡试不爽的法宝。正如《万王之王3》中，玩家通过消耗活力值来接日常任务，却又可以在完成任务后选择注入额外活力值来得到更多经验（在一个类似转盘赌博的小游戏里，玩家可以得到2～3倍的经验加成），是要踏踏实实做更多任务？还是抱着侥幸心理来个一本万利？游戏中类似的设定还有很多，投入低，回报充满诱惑。两年前《征途》里的“押大小”游戏被指疑似赌博，现在的《万王之王3》已经完全将圈钱的面目隐去，很难让人有当初那种不适的感觉。经过这几年舆论压力，巨人显然已经学会了如何应对消费越来越理性的玩家们。

然而无论巨人在《万王之王3》中加强玩家互动也好，提高任务回报也罢，甚至将收费道具置于一个可有可无的位置（这一点倒是与现在《绿色征途》的宣传口号相吻合），这款游戏仍然无法吸引到足够的玩家，因为游戏的基本指标实在太难合格了。

传统元素的短板

什么是游戏的基本指标？对于这类MMORPG来说，这包括画面、音效、手感、技能等基础要素，玩家在接触到一款游戏之时，也会最先从这几个方面来衡量游戏值不值得玩下去，所谓的玩家互动，只能作为一个留住玩家的要素，而不能作为一个吸引玩家的要素。当玩家一进入游戏，画面就让人心中一沉，虽然这是一款全3D的游戏，但45度俯视视角下，游戏画面比起之前的《巨人》来说并无太大进步，就算开了最高特效，游戏的贴图建模仍像纸糊的一样。加之游戏的发色数较少，看多了很容易审美疲劳，技能效果更是让人堪忧，比起国内的一些二线作品都很难及格。除画面之外，游戏的的其他方也很不尽人意，最起码缺乏一种让人一看就喜欢的资质，如果连初始用户都吸引不了，又谈何留住用户？

事实上《万王之王3》也没必要在这些元素上下太多功夫，从某种程度上说，《万王之王3》是一款超前的游戏，比起传统的MMORPG，它的游戏性更多的体现在宏观上，而不是细节感受。和巨人旗下的其它几款游戏一样，这是一款全自动游戏，已渐成标配的自动寻路不必说，游戏还有自动打怪、自动喝药，如今游戏内挂泛滥，这也不值得奇怪。但关键在于，《万王之王3》能在把传统的需要玩家花费大量时间去做的东西全部自动化之后，再填充进去足够多的元素共玩家娱乐，使其不至于感到无聊，这才是《万王之王3》最强的地方。游戏的主题很明确——如果这些事情（包括打怪喝药）本来很枯燥，为何不把它自动化？



《万王之王3》的玩家社区已经初见雏形——目前也只有雏形

自动化的是与非

几个月前我玩过一段时间《大唐无双》，如果你有印象，会想起几年前还有一款叫做《大唐豪侠》的游戏，没错，这就是《大唐豪侠》精神意义上的续作。当初的《大堂豪侠》就已模仿WoW而著称，而今的《大唐无双》依然走了模仿WoW的老路子，技能和职业设定就是把WoW的技能职业拆分混合，然后重新编排。平心而论，这款游戏的基本指标并不差，画面表现细腻，技能释放干脆利落又不失华丽，手感也足够舒服。只要不是非常反感2.5D视角，这款游戏总会让你眼前一亮。游戏支持自动寻路，但无自动打怪，这时问题来了。


游戏中招牌的“命运之轮”系统，总是充满了诱惑力


很多设定对玩家都比较迁就，这也可以理解为人性化，比如移动中上马的设定

无论游戏的手感多么优秀，技能多么好看，初期的新鲜感过后，打怪做任务变成了一种重复的煎熬，游戏里绝大多数的任务是需要杀20～50个怪，做起来全无挑战，毫无乐趣。比起《万王之王3》的平淡无奇，《大唐无双》显然在第一眼更讨人喜欢一些。但在做任务升级方面，二者是同样枯燥的——当然，我们不能指望一款2.5D只有500MB的游戏有着可以比拼WoW和“剑叁”的任务深度。这两款游戏的不同之处在于，在《大唐无双》里，我们要一直一直杀怪，慢慢做任务，而在《万王之王3》里，我们只需要走到任务地点，开


为了更加弱化战斗部分，方便自动打怪，游戏中的怪物都是聚在一起的


甚至生活技能都有专门的资源采集区，一样可以自动采集，当然自动采集的时候被敌对阵营收割就只能怪自己倒霉了

启自动挂机，就可以切出去聊天上网了，哦对了还可以自动拾取，过一会切回来交任务即可。

这时肯定有人会说：一切都自动了，你玩这个游戏还有什么意义？就好有很多不起自动寻路的玩家说：走路都自动了，那游戏也没什么探索的价值了。

然而这正是《万王之王3》的长项，当然也可以理解为所有“巨人出品”的长项。游戏的节奏控制得很合理，从1级到40级，一直没有冷场，也就是没有出现需要不断刷怪、反复接任务才能升级的阶段。其实这个阶段是有的，但每当快要冷场的时候，游戏会安排大量经验丰厚的任务让你快速度过这个阶段，奖励经验之慷慨，让人咂舌，有时候甚至会直接升两级。游戏的思想很明确，既然升级很枯燥，那么我就让你快速度过这个枯燥的阶段。或者将你从枯燥的操作中解放，你只需要宏观调节一下，比如应该做哪个任务更为实惠，其余的都交给游戏内挂就行。《万王之王3》并没有徒劳地增加任务的丰富程度——很多事实告诉我们，2.5D的游戏增加任务种类效果甚微，甚至还会费力不讨好——而是放任自流，索性走到另一个极端，讲所有的任务怪都聚到一起，方便玩家挂机做任务。


前期任务会给非常多的红蓝药，就是为了让你自动打怪用的

其实其他游戏也一样枯燥，比如《大唐无双》，再比如《天龙八部》，虽然技能华丽，可来回就那几个技能，不枯燥是不可能的，相比之下只是五十步笑百步的区别，但玩家就不得不将大量的时间耗在重复的杀怪上。我敢肯定，有很多在这些游戏里奋力杀怪的玩家希望游戏可以自动打怪，好结束这种无聊打怪过程。就好比WoW和“剑叁”玩家谈起自动寻路嗤之以鼻，但倘若有这么一款插件，可以实现游戏内自动寻路，从此以后点哪就去哪，估计大家都会趋之若鹜。很多人说自动寻路扼杀了游戏的探索乐趣，所以将自动寻路认定为泡菜网游的标准特征。其实是因为这些游戏本身就没有探索价值可言，场


无论《大唐无双》传承自WoW的技能让人多么熟悉，总会在无尽的杀怪中腻掉，这时杀怪就成了一种煎熬

游戏商城大部分的商品都意味着“花钱能更轻松，不花钱也没关系”

景千篇一律，所以只能用自动寻路。然后开发商一看，玩家没事干了啊，于是就拼命发展社交系统，让玩家可以在自动寻路的过程中把游戏当成大型3D聊天软件使。

游戏中自动打怪也是这么个道理，如果游戏本身战斗毫无乐趣可言，为何不把玩家从这种繁琐的操作中解脱出来，再用其它的乐趣取而代之呢？但很多游戏不敢这么做，是因为这些游戏的核心思想就是枯燥的杀怪升级，连这个都自动了，这游戏就没什么可玩了。从这个角度来看，《万王之王3》做得相当不错。游戏中只要涉及到的系统，都比较复杂，就连一个普通的坐骑系统，都涉及到体力值、灵魂心魂镶嵌功能，可见制作人员的用心。更不必说本来就是系列特色的城邦建设和丰富多彩的官方活动了。在这样的一个时代里，我们应当思考并研究，究竟哪些不必要的操作和关注是我们可以从玩家手里解放的，又有哪些崭新的体验是我们可以在玩家解放之后交给他们的。尽管目前巨


4年后的今天，巨人还是不得不抱紧《征途》，试图发挥这款游戏最后的余热

人口碑很差，舆论压力巨大，但在《万王之王3》里，我看到了这种努力。

结论

在玩《万王之王3》的过程中，我始终在想，这是多么神奇的一款游戏，幸亏它的面子工程没有做够，游戏的表现力有先天不足，制约了初期的发展，否则这款游戏未必不会成为免费游戏新的标杆，将来其它厂商又按照这个思路一拥而上，恐怕又是国内网游界的悲剧。从这款游戏上和当前宣传得如火如荼的《绿色征途》上，我们可以大致看到巨人网络未来的思路，加强玩家互动，发展社交系统，将玩家从传统的操作里解放出来，比如我想得到一件装备，我只需要让角色自动打怪收集足够的素材，然后合成，具体的打怪过程则交给系统自动处理，余下的时间可以尽情体验游戏的其他系统。这些系统未必与战斗有关，却也足够好玩。同时更重要的是，论怎样赚钱，一定要在游戏里隐藏赚钱的意图，要让免费玩家过得很舒服，收费玩家过得更舒服。

在《万王之王3》里，我曾经有充值的意图，却惊讶地发现冲了值后没什么可买，因为很多东西在游戏里都能买到，区别就是时限不同而已。这在以前的免费游戏时无法想象的，但薄利多销的关键词不是“薄利”，而是“多销”，在这一方面，《万王之王3》无疑是失败的，它似乎产生不了多少利润，而这个矛盾如何解决，两年后的巨人也许会给出我们答案。

软盘地带

听着故事入睡


小时候，我们会坐在一起，听一个当时完全不明白的故事，并纠结于那些旁枝末节

由于“在线争锋”中那篇“故事收缩论”的缘故，我在软盘发了个帖子讨论如何在网游中“讲故事”，在我浅薄的理解中，大多数人都喜欢故事，诸如“公民的定义”“何谓历史”等很复杂的问题，除非你对它很有兴趣或者应付考试，一般人不会津津有味地对着这些概念定义怡然自乐。故事则不同，如果讲得好，大部分人都有兴趣继续下去，当故事结束，作者想表达的思想便会不知不觉中渗透、传递出来。时隔多年，你也许会忘记那些定义那些概念，却说不定仍可以回忆起那些曾触动过你心弦的“故事”，并由此获得某些“感悟”

就好像我们熟悉的“狼来了”，这个故事远比直接告诉你“不要撒谎”来得更加深刻。

但是在网络游戏中，这里主要指MMORPG，“故事”正在被淡化。我想主要有两层原因，首先是开发商的局限性，现在网游开发小组的人员配置中，占据最大头的是美工，脚本设计有时只有寥寥数人，而且想讲出一个“好故事”难度也颇大，不是能“学”出来的，那是一种生活的历练、沉淀和可以领悟到某种东西的天分，我们并没有很多这样的人才。另一层原因是玩家，我曾经和一位朋友讨论现在的小孩喜欢什么风格的文章，他笑着对我说，现在的问题不是小孩喜欢什么样的文章，而是他们“看不看”文章。我听到这话感触颇深，是啊，在今天，由于各种各样的原因，愿意静下心来、脚踏实地做一件事的人越来越少，“浮躁”成为一种普遍的社会心态。我没有资格、没有能力讨论为什么会这样，也不觉得这样有什么不好，毕竟时代的力量无人可以抗拒，不过你知道，人啊，有时总会有一些不切实际的想法，也正是这些别人看起来“特幼稚”“特可笑”的想法，才让我们有勇气面对这个不断变化的世界，面对那个不断变化的自己。

于是我发了一个“特幼稚”“特可笑”的帖子，得到了一些“特幼稚”“特可笑”的回帖，在这里感谢这些“特幼稚”“特可笑”的朋友，很高兴可以与你们一起“特幼稚”“特可笑”了一回。

软盘众：TopCoder_wfz

要融入一个故事（尤其是煽情的故事）必须要求玩家高度代入，在游戏制作中有个术语就是让玩家停止怀疑。但网游中各种聊天，各种玩家跑来跑去很容易让玩家怀疑眼前的一切，各种煽情反而产生让人哭笑不得的效果。

网游需要故事，但这种故事最好是是服务于世界观的构建，而不是单线索的情节。不是网游不想讲故事，而是它确实讲不好，网游还是让玩家们自己写故事去吧。

软盘众：西张东望

用大型可互动的剧情场面从气势上震慑住，然后使其产生好奇心。


大场面能够抓住一时眼球，但能否有持续性呢？毕竟一个故事不可能时时都是高潮

软盘众：墨家小矩

我想，要理解品味一个故事是很耗时间的，单机游戏是一个人的游戏，而网游则不然，网游没有机会让你去好好的品一个游戏，因为时间就是金钱。你慢了，别人就赶上来了，你品味完一个游戏，人家一个副本打完了。下次PK的时候，谁赢谁负？



人类很难做到“只与自己”比较，于是这种人性变成为网游的核心思想之一，故事什么的必然要排在后面



在网游中，很多时候，只是想“打死两位”……

软盘众：坏香橙

走彻底的另类路线的话，故事还是可以认认真真地一讲的。

例如把玩家丢到BLAME式的世界观背景下，但重力子放射线射出装置不是标准配置；游戏者的角色密度与生存现状类似于雾亥在冒险最初期与最末期的情况；PK？这种设定下能看见个其他活人的概率比在印度洋钓上鳍鱼的可能性还低。

当然，真要有厂商敢尽心尽力地做这种游戏的话，除了大暴死外绝对不会有第二种下场。

软盘众：腹黑鼠标垫

玩网游做任务的时候你会认真看背景介绍吗？会认真看与NPC对话吗？我认为自己看与不看的比例大概是3：7吧……或许，网游已经不怎么需要故事了。



如果只有“PK”，《海贼王》的热血程度会下降数个档次

这个讨论不是想得出什么答案，也不是想抨击什么现象，仅仅是几个喜欢打打游戏，还愿意动动脑子的童鞋之间的胡言乱语。如果一定要找出个中心思想什么的，那就把它理解为标题吧——听着故事入睡。

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

《潜行者——普里皮亚季的召唤》是《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的第二部资料片，也是"潜行者"三部曲的最后一部，其制作公司GSC Game World更是宣称，这部资料片将是迄今为止他们最为满意的作品。曾在前两作中登场亮相的变异怪物得到了重新修改，例如吸血怪变得稍弱一些，虽然攻击力有明显增强，但它的隐形能力已不会再让它无敌。值得一提的是，所有变异怪物在夜间都会变得更加活跃，因此在夜间行动时会面临更大的挑战

普里皮亚季的召唤

预计发售日：
2010年第一季度

■广东 神之影

■变异地区我又回来了，这次将征服普里皮亚季！

微软Windows 7的正式发售，意味着我们将迎来崭新的DirectX 11时代。为了抢先展现最先进的图形效果，不少游戏早早就加入了对DirectX 11的技术支持，如《科林·麦克雷——尘埃2》《异形大战铁血战士》等多款大作，其中《潜行者——普里皮亚季的召唤》则是"跳票之王"《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的第二部资料片，也是"潜行者"三部曲的最后一部，其制作公司GSC Game World更是宣称，这部资料片将是迄今为止他们最为满意的作品。

重返变异地区

在《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的故事结束后，乌克兰政府偶然发现一条能直接通往变异地区的开放通道，这条通道也解释了大家对各派系势力只增不减的疑惑。正因为通道的开放，乌克兰政府决定展开代号为"航道"的军事行动，试图派兵镇压各个派系，一举夺得变异地区的最终控制权。根据行动计划，政府先派出直升机小队对整个变异地区进行空中侦察，为随后赶来的主力部队提供详细情报。可是，尽管这次侦察准备非常充分，但行动还是失败了，导致大多数直升机被摧毁。



重现完整的普里皮亚季东部，几乎所有建筑都按照1：1的比例设计而成

为了收集此次行动失败的内幕，政府又派出一群特工潜入变异地区，向搞清楚里面究竟发生了什么，而你就是特工中的一位……

在此次资料片中，故事的发展路线依然是非线性的。身为特工，你可以跟各个派系友善往来，但最终结局却只有一个：完成政府指派的情报任务，搭乘救援直升机逃离变异地区。至于变异地区的最终命运如何？相信游戏最后的结局动画会为你描述一切。

普里皮亚季东部

虽然《潜行者——普里皮亚季的召唤》是一部资料片，但它的内容却是全新的，而非像上一部资料片《潜行者——晴空》那样，只是将未完成的地图和已使用的地图拿来加工。这次全新制作的地图以核泄漏区域的普里皮亚季东部为主，包括普里皮亚季城镇、郊区的库帕奇村（Kopachi）、亚诺夫火车站（Yanov）、朱庇特工厂（Jupiter）、黑水沼泽地（Darkwater）等多个地区，虽然普里皮亚季曾在《潜行者——切尔诺贝利的阴影》出现过，但那仅仅只是普里皮亚季的南部地区，这次呈现的则是完整的东部，据说还是完全根据现实世界精确还原而来的，再现了这一地区如今的真实面貌。





标志性景观和平雕像的虚拟现实对比

英文名：S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat　本刊译名：潜行者——普里皮亚季的召唤　游戏类型：射击
制作：GSC Game World　发行：Bit Composer　期待值：★★★★☆


出现新武器匕首，不用担心卡弹的尴尬情况


在这里，你只是一名任务在身的特工


这样的好天气，在资料片中并不常见，有时你还不得不专门选择夜晚出去冒险

自从1986年切尔诺贝利核事故发生后，核电站30公里以内的地区都被视为“隔离区”，很多人还称这块区域为“死亡区”，离核电站仅有3公里远的普里皮亚季更是成为一座杳无人烟的“死亡之城”。由于近年来的辐射量已减弱很多，现实的普里皮亚季城镇也开放游客参观，不少玩家借此机会在官方论坛请愿，希望游戏能够将普里皮亚季完整地展现出来。GSC Game World表示理解大家的请愿，专门派出摄影师前往普里皮亚季采集素材，因此普里皮亚季的标志性建筑都会在游戏里出现，虽然造型会显得更“辐射”化一些。

形式不再单一

由于你现在的身份是一名特工，因此你无法像前两作中那样自由选择想要加入的派系，只能以雇佣兵的形式完成各个派系提供的特殊任务。正因为如此，你跟所有势力的关系理论上一直都是中立的，根本不存在敌对、友好的关系。但这种关系在你与NPC之间有所不同，会随着事件发生而改变。例如，在战斗中救起受伤的NPC，那他会感激不尽，与你建立友好关系，并提供各种任务或奖励；相反，要是他看见你伤害他的战友，那你们的关系则会立刻变成敌对，他还会跟你断绝任何来往，甚至向你发动攻击。

资料片的任务比以往要充实很多。除了主线剧情外，此次资料片还提供了70多个支线任务，以前那种千篇一律的“找物品”任务已不再出现，代替它的则是一些精心设计的小任务。例如“寻找情报”任务，所有情报将不再存放在固定位置，而是直接隐藏在某个区域内，即使你到达那个区域，可能还需要探索一段时间才能找到；还有“寻找神器”任务，虽然每个特异点依然会在地图上出现，但这些特异点更像是一道道谜题，光靠记固定路线而不用探测仪的日子将一去不返。此外，资料片还增加了一些只在夜间固定时段出现的任务，这些任务也迫使资料片增加“睡眠”功能，每个基地都会提供一个合适休息睡觉的地方，让大家能够随时休息至任何指定时段，方便领取或完成这些“变态”任务。

危险无处不在

在变异怪物方面，增加了强化控制者（Burer）、奇美拉（Chimera）两种新怪物，这两种怪物原本应该在《潜行者——切尔诺贝利的阴影》就已登场。在游戏中，强化控制者和奇美拉具有更加独特的能力和行为，例如与希腊神话中怪物同名的奇美拉，会趁你不注意时用最迅速和最致命的跳跃猛扑过来，平时却经常躲在暗处一动不动，以避免攻击之前被目标发现；强化控制者则是控制者的强化版，它会使用大范围的心灵控制能力，不仅能让目标缴械投降，还能控制周围NPC发动攻击，只有击毙强化控制者后，这些不幸被控制的NPC才能清醒过来。

更完善的生活系统

除了上文提到的睡眠功能外，GSC Game World引以为豪的“生活”（A-Life）系统还增加了不少新功能，使你的小日子更加完善。例如，饥饿的影响更加明显，一旦你饿了，体力就需要花费更长时间才能恢复，不过你可以使用新物品“能量饮料”，来使体力恢复速度加快，同时还能进行长距离奔跑。此外，辐射的影响也更加真实，一旦你遭遇辐射就不能睡觉，只能通过治疗或喝酒来降低辐射量。不过在这方面，资料片不再提供辐射量的直观显示，只会估算你身体里大概含有多少辐射。为了尽快恢复健康，资料片增加了抗辐射药剂，能帮助你抵抗辐射。同时，还有提高负重的类固醇药剂、抗毒气的化学药剂等各种药品供你挑选。


资料片的变异怪物都有所增强


一到夜晚，这群变异怪物会更加凶猛


遇到强化控制者，注意周围飞过来的石头


越是黑暗的地方，危机感越明显

根据id Software的传统，新技术下的第一款游戏往往是贩卖引擎的“推销演示版”。Quake 3 Arena如此，Doom 3如此，Rage看来也难逃“技术Demo”的命运和业界评价：仍然让人摇头的美工、缺乏新意的游戏模式（加入竞速模式显然是赤裸裸地暗示，“咱们的引擎还可以做赛车游戏哦”）和乏善可陈的故事，《怒潮》身上似乎并没有豪言壮语，比如“这就是能给射击游戏带来革命性进化的那款作品”

怒潮

预计发售日：未定

■重庆 Jump

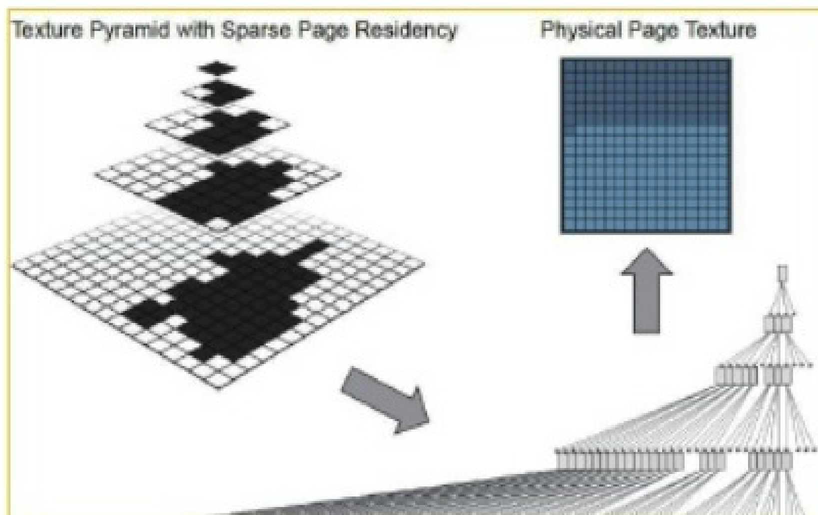
■射击和竞速，是新型游戏，还是id Tech 5的试金石？

话说John Carmack的id Software被“上古卷轴”暴发户ZeniMax Media收购后，并没有太多的新鲜事儿发生。Carmack仍然一边摆弄他心爱的火箭，一边按部就班地放出点新鲜的截图和视频来吊玩家的胃口，并且塞住发行商不停抱怨的嘴。这段时间的坏消息是，打着id Software旗号、由Raven Software代工的《德军总部》（Wolfenstein）素质平平，有砸招牌的嫌疑；好消息是，夏天快结束时Carmack和他的犰狳火箭团队终于拿到了登月挑战赛二级胜利的奖金。Carmack表示，这个结果是对他努力多年的火箭事业的肯定，暂时也就收了心，回到得克萨斯州的工作室里重新埋头写起了代码。

代码之神的新玩具

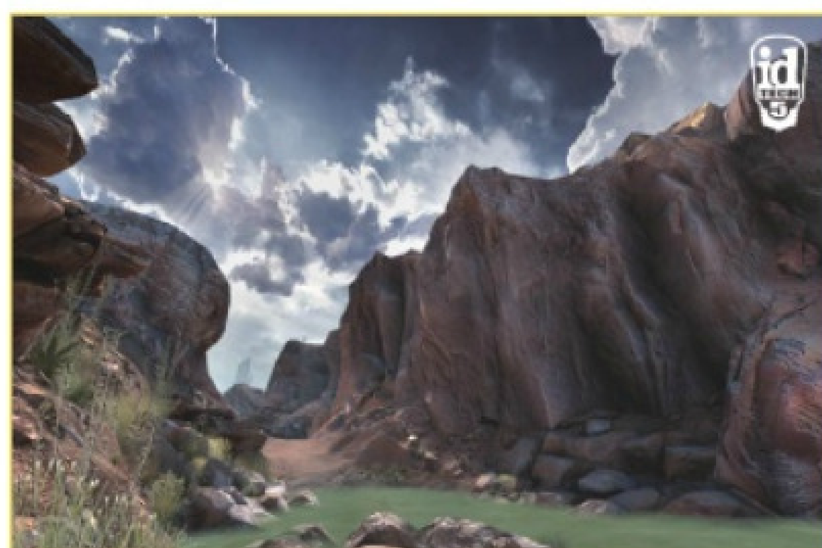
Epic Games在虚幻引擎3（Unreal Engine 3）上取得了令人生畏的商业成功，Crytek那群丝毫不吝啬机能的技术狂们更咄咄逼人地祭出CryENGINE 2/3叫嚣着抢占游戏图形技术的制高点，素来引领游戏业技术潮的Carmack显然相当不开心。id Tech 5是这位游戏代码之神的新玩具，从1993年的Doom引擎开始算，这是大神弄出的第五代游戏图形引擎，故此得名。

Carmack总是处在舆论的风口浪尖上，根据我们对这位技术天才的了解，他总是对“革命性”的技术创举情有独钟，id Tech 5自然不能例外。与擅长滥用机能和DX10特效的Crytek完全不同，id Tech 5延续了Carmack一贯对OpenGL的爱，并不支持任何DX10特效。这套引擎带来的新鲜技术是“虚拟纹理”，这种怪物级的纹理贴图技术使材质最高支持128 000×128 000的分辨率（即超过160亿像素），加上先进的算法大大提高了材质贴图在内存中的缓冲延迟。这套革命性的引擎将有望把游戏开发者从以往的图形设计桎梏中解放出来，开发者不需要再考虑贴图纹理在内存中的容量限制。



id Tech 5“四叉树金字塔型材质贴图技术”图示


id Tech 5引擎的效果演示图，无需DX10就能实现这种照片级的画面效果


优秀的美工+id Tech 5=最顶级的画面

id Tech 5首次曝光于2007年的QuakeCon，Carmack仅用一台单核CPU电脑配一块512MB内存的7系列Quardo显卡，就流畅运行了整个技术Demo，新引擎高到可怕的执行效率让人感到无比惊讶和憧憬。用Carmack本人的话来说，“id Tech 5加上强大的美工等于最顶尖的画面效果”（他自己也知道id的美工确实不咋样……），毕竟引擎的执行效率比砸特效更有价值。当然，使用id Tech 5引擎的代价是，你必

英文名：Rage　本刊译名：怒潮　游戏类型：射击
制作：id Software　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★


涌泉城是冒险的中心

须有足够大的存储空间来“供奉”那足有20GB之巨的纹理。所以，既没有蓝光光驱，也没有标配大容量硬盘的Xbox 360主机很悲剧地成为“最不适合”id Tech 5的平台。

废土，又见废土

《怒潮》是第一款确定使用id Tech 5的游戏。随着开发进度的推进，越来越多的游戏信息也逐渐地披露了出来。

在引擎技术上，id Software和Carmack也许一直走在潮流的最前沿，但他们最大的缺点是除了美工不行外，更加不会讲故事，也舍不得请优秀的作家来为游戏的故事添色。这款结合了FPS和竞速游戏内容的新锐“竞速射击”游戏，故事没有太多的彩头。说是在未来的某一天，一颗小行星造访了地球，“砰”地和大地来了个亲密接触——我们知道，恐龙大概就是这么玩完儿的。可人类毕竟不是大脑重量只占体重几万分之一的爬虫，在这颗撞击当量数十万倍于广岛核弹的陨石砸到地面之前，部分人类已经在地底深处挖出了避难所，活过了撞击，并且度过了漫长的年月。这些人类文明的火种待了足够长的时间，确信地面已经恢复生机之后打开了厚厚的避难所大门。然而他们却发现自己并不孤单：虽然地面的文明已经毁灭了，他们认为已经灭绝的地上人并没有消失。他们如蟑螂一般存活了下来，徘徊在旧文明的废墟上，在废土的沙漠里挣扎着生存……

主角是地下避难计划“方舟”（Ark）的一员，身着“方舟防护服”的主角莫名其妙钻出了避难所的土坑，站在大地之上。这种奇装异服很快的引起了不必要的注意：在废土上，没有闪闪发亮的东西能逃过“掌权者”（Authority）的眼睛。这群沙漠掠夺者显然是看上了主角全身上下叮当作响的高科技装备，打算让这名穿越者见光死。刚从避难所里冒头出来的主角平生第一次见到了真正的阳光，还来不及感动到泪流满面，就遭到了“掌权者”沙漠强盗的攻击，纵是方舟防护服跟蝙蝠侠的战斗服一样多功能、多用途，经济实用，纵然主角全身上下都有神奇的纳米机器来治疗创伤，但独虎难敌群狼的道理即使在废土也是适用的，如果没有神秘商人Dan Hagar出手相助，主角大概只会成为废土沙漠上的又一具干尸。


一派衰败的废土风范


这不是简单的赛车，这些铁皮罐头可是武装到牙齿的

射击和竞速

主角跟着他的救命恩人一起来到源泉城（Wellspring），掌握了水源就掌握了沙漠，这座城市是废土世界上最大的城市和正常人聚居点：是的，有废土就一定有变异人的道理是颠扑不破的。变异人是这个世界里最大的威胁，因为从严格意义上来说，这个世界里所有的人都是沙漠强盗，彼此派系不同而已。

所以主角就这么卷入了废土上人类对抗变异人，不同沙漠强盗派系间火拼的混乱背景里。抄着复古的枪械，玩家将通过形形色色的任务来游历整个废土。《怒潮》为玩家准备了一场前所未有的射击游戏体验，至少世界地图的尺寸是前所未有的。这片广袤而贫瘠的土地上也许会让玩家有些不知所措，好在游戏的流程基本上是线性的：没有狭窄的通道和隐形的围墙，你想上哪儿就可以去哪儿，但你每一次的任务都是有明确目标的。主角将在沙漠上、在城市遗迹里、在废弃的军用设施里和变异人军队、沙漠强盗战斗，这才是射击游戏的重点。

在广阔的土地上探险，载具是必须的，《怒潮》中有大量的载具竞速内容：看来源泉城是个博彩业发达的城市，居民们也十分钟情于暴力车赛。这并不是简单的赛车，更像是某种死亡边缘的挑战，赛车手们可以开得够快取胜，也可以干掉其他所有竞争者来取胜。用武器没有什么大不了，掏出火箭筒瞄准其他赛车是常见的场面。通过比赛，玩家可以获得赛车的升级部件，到了游戏后期，玩家甚至可以找到自己的赛车赞助商。当然，这些赛车还可以派上更实际的用场，玩家可以接到载具追讨强盗的任务，你得从源泉城的车库里选一辆大马力、重火力的爱车去追讨那些沙贼，或在形势不对的时候快点开溜。

根据id Software的传统，新技术下的第一款游戏往往是贩卖引擎的“推销演示版”，《怒潮》也不会例外。当然，冲着id Tech 5和Carmack的招牌，这款游戏仍会在未来继续成为业界关注的焦点之一，直到“当它完成的时候”最终上市。P

無双OROCHI Z

自从光荣创造了无双这个一本万利的金字招牌后，每年我们的主机或PC上总是少不了许多“嘿嘿哈哈”的打杀之声。这当然与无双系列所提供的单纯屠戮快感不无关系，光荣一年数作的高产量也持续地吸引着眼球，其中不乏有爱人士，能为那不多的新增要素将游戏再刷上个三五十遍。包括我们今天的主角《无双大蛇Z》更是一个原作的加强合集，而非彻底的新作

无双大蛇Z

预计发售日：2009年12月

■上海 S.I.R

■要说最大的兴趣点，那就是女版唐僧……

《大蛇无双》于2007年登陆家用机。作为光荣30周年纪念作品，它将之前的两大无双品牌“三国无双”与“战国无双”的角色混在一起，为对抗魔王远吕智而展开跨越时空的大乱斗。次年它登陆PC平台，在继续演绎“关公战秦琼”的同时，其加强版资料片《蛇魔再临》也增添了如女娲、伏曦、孙大圣、卑弥呼等一票虚无瞟渺的角色，转型为神佛大战。不管怎么说，娱乐性也算再次升级了。《无双大蛇Z》正是在集合了两部作品全部的关卡与人物后，再度追加要素的终级收藏版。

女版唐僧

《无双大蛇Z》增加人物共两位，分别是日本名将源义经的部下弁庆与……三藏法师。最令人侧目的还是三藏的性别，居然是个女孩！这不由得让人想起一首叫做God is A Girl的英文歌……总之，这位穿着暴露的三藏，除了名字跟历史上那位取西经的苦行僧相同，并且与孙悟空有着说不清道不明的关系之外，大家就把它当做是平行世界来的仙女姐姐吧（为三藏法师配音的是名声优神田朱未）。

在《无双大蛇Z》中，三藏是仙界的住人之一，由于天真烂漫的性格成了仙界的偶像级人物。三藏使用袖摆进行战斗，其袖子可伸长缩短，进行大范围攻击。在游戏中她打斗起来的动作仿佛舞蹈一般，十分华丽。弁庆的武器为机关臂及各种火器，在剧情中他受妲己“与我在一起就能得到更多有趣武器”的诱惑，为找到主公义经而与妖姬同行。弁庆的动作十分威猛蛮横，不仅以铁拳无情地殴打敌人，更可喷射火焰，并从背上取出链球等多种类武器大肆蹂躏。其必杀技是可以从空中降下攻击的“武将之武器”，根据之前击破武将数的不同，必杀技威力也有所变化。


追加的新剧本“南中周游记”，以新角色三藏为中心展开剧情


三藏法师的攻击十分华丽，长袖可伸缩自如


对决模式的界面有点像格斗游戏，操控角色进行一对一的厮杀


双打一向是无双系列的魅力所在

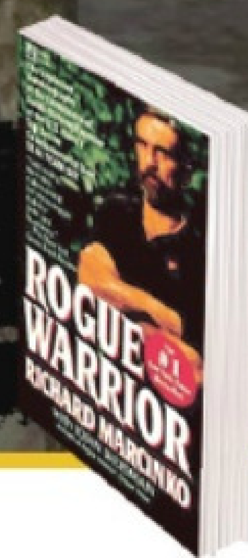
追加剧本

除两名新角色，《无双大蛇Z》会追加12章Drama（演剧）剧本，并可以自由选择武将进行原作及其资料片的任意关卡。对那些还未体验过《无双大蛇》乱斗魅力的玩家，《无双大蛇Z》绝对是一款超值作品，它有上百个关卡及无双有史以来最庞大的出战阵容，无愧于这一系列“集大成者”的名号。

英文名：Musou Orochi Z　本刊译名：无双大蛇Z　游戏类型：动作
制作：Omega Force　发行：KOEI　期待度：★★★







Richard Marcinko，前海豹特种部队成员，参加过越战、1979年伊朗人质危机营救行动，以及专门用于检验海军基地、核潜艇，乃至空军一号反恐能力的假想敌部队“红色细胞”，从军履历无敌。Marcinko似乎还没有过足军瘾，退役后摇身一变，成了一名军事小说作家，让自己在虚构出来的军事危机中继续冲锋陷阵。《海豹战士》基于他的同名小说改编，Marcinko现身游戏世界，应对一触即发的核战危机

海豹战士

预计发售日：2009年12月1日

■江苏 防弹手柄

■根据退役美国大兵的同名小说改编，真实性不打折。

2006年就投入制作的《海豹战士》，一波三折之后终于要在年底发售。除了更换一次图像引擎外，游戏也从最初找人杀人形态的FPS，变成了标准的掩体射击。在FPS视角贴墙后，就会自动转入与《彩虹六号——维加斯》类似的TPS视角。最近制作组又加强了主角Dick（Richard Marcinko的绰号）的动作戏，玩家还可以在行动中任意转入TPS视角，发动近战搏斗。

真实潜入

潜入是特种部队士兵最重要的技能。在游戏中，Dick需要潜入一座敌军的火车站，情报显示一辆运送核弹头的列车停靠在这里补充燃料，他的任务就是让这里成为“核弹火车”的终点站。

游戏对潜入的要求极高，这里没有MGS中那些目光短浅、行动猥琐的蒙面士兵，或者是《细胞分裂》中对所有黑暗中物品犯傻的夜盲症患者，一切都是真刀真枪。一旦触发警报，Dick就会面对无限数量援军的冲击，情况似乎就很难控制了。考虑到FPS视角给潜入带来的不便，玩家也可以切换到更适合环境观察的第三人称尾随视角。躲不是办法，在遇到麻烦时，Dick还可使用制作组为其设计的25种近战搏斗技能，其中的绝大多数都可以一击必杀，前提是你能悄无声息地接近敌人。

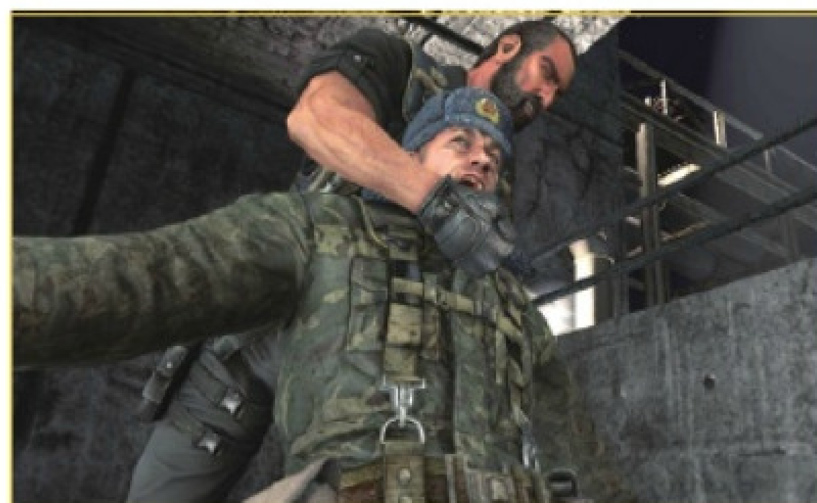
武器大师

在找到核弹列车并安放C4炸药后，撤退到安全位置的Dick毫不犹豫地引爆，将火车站炸成火海，同时也引起了接下来的一场激烈枪战。游戏的掩体射击系统模仿自同类游戏，包括左、右、上3个方向的探身射击，以及盲射等设计。同时《海豹战士》的枪战也有一定技巧，比如射击场景中的变压器，可让室内陷入黑暗，让敌军在交火中自相残杀。

扮演孤单英雄的Dick不会有其他队友的协助，他只能自我缓解寂寞，方法就是不停开火和不停咒骂敌人。在战斗中，你可以听到Dick针对不同类型敌人量身定制的恶毒语言——配音均出自Richard Marcinko之口。另外我们还得知，在《兄弟连》中扮演Buck Compton的演员Neal Mcdonough在游戏中“出演”了Dick的指挥官。



当我悄悄来到你的身后



所谓25种必杀技之一，不知道制作组所指的是25种演出效果，还是25种货真价实的招式



贴墙掩护实在很难做出太大的新意

从相关图像、视频以及宣传资料来看，《海豹战士》显得缺乏新意，甚至有些简陋。Dick这位纯爷们究竟能在游戏中展现多少野性，也许是游戏能有多少吸引力的关键。

英文名：Rogue Warrior　本刊译名：海豹战士　游戏类型：射击
制作：Rebellion Developments　发行：Bethesda Softworks　期待度：★★★

The Lord of the Rings Online
SIEGE of MIRKWOOD

了解“中土”世界的玩家也许知道，在原著中，刚铎和罗翰是两支对抗摩多的主力军，刚铎盛产重甲步兵，罗翰的骑兵之悍则闻名中土。在新资料片的第一次更新中，就会开放第三卷的主线任务。随着任务指引，玩家终于可以南下至罗翰这个故事中的重要地点

幽暗密林围攻

预计发售日：2009年12月1日（北美）

■晶合实验室 psychoo

■深入密林，迎接罗翰！

继《莫瑞亚矿坑》（Mines of Moria）后，《指环王Online》的第二部资料片《幽暗密林围攻》（Siege of Mirkwood）终于在美服正式上线了。

版本问题

鉴于目前国服版本十分纠结，稍作说明：《指环王Online》在美服已正式运营两年半，版本顺序为：《安格玛的阴影》（Shadows of Angmar）、《莫瑞亚矿坑》和《幽暗密林围攻》，此前国服测试版本为“删减版”的《莫瑞亚矿坑》。原版《莫瑞亚矿坑》中，等级上限从50调至60，并开放新职业守望者和符文师，这个重大更新以及一些小更新国服已在11月20日开放，总算跟上了节奏。如果读者玩过国服《魔兽世界》，对这种版本错位情况应该有所了解。

《指环王Online》中的小版本更新以“Book”表示，如Book 1、Book 2，概念等同于《魔兽世界》的“2.3”“3.3”。与大多MMO不同，《指环王Online》较严格地遵循了《指环王》原著的故事主线，在游戏中以“主线任务”方式体现，所以Book也有任务章节之意。比如在最初版本《安格玛的阴影》中设置了第一卷主线任务，共有15章节，分别以Book 1～Book 15表示，在《莫瑞亚矿坑》中设置了第二卷主线任务，目前开放至Book 8。随着《幽暗密林围攻》共同更新的还有《莫瑞亚矿坑》的Book 9，至此第二卷主线任务完结。玩家将随罗林精灵一起来到幽暗密林迎接新的挑战，这也是资料片名字的由来（幽暗密林是那个帅气的精灵猎人莱格拉斯的父亲的领地）。



新资料片意味着等级的提升，武器的升级



新资料片中，蜘蛛也许会多次成为玩家的敌人，这种8条腿的生物充满有点恶心的美感



“老林子”由于“像极了书里描写的样子”而被Turbine几次降低难度，所以不用担心Mirkwood的可玩性

幽暗密林的挑战

新资料片中，玩家等级上限从60升至65，并获得新技能、特性和美德，开放新的3人、6人、12人副本，并加入新系统Skirmish。等级和副本与其他MMO大同小异，Skirmish系统则是一个新内容。根据Turbine介绍，Skirmish可以理解为一个小型战场，最多容纳12人，玩家可携带一个自定义佣兵进入，获胜后可对佣兵进行训练。由于《指环王》作者托尔金后人的要求，《指环王Online》被设计成非常纯粹的PvE游戏，虽然有怪物扮演系统，但并不直接提供PvP体验，Skirmish系统应该也不会违背这一原则。



英文名：The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood　本刊译名：指环王Online——幽暗密林围攻
游戏类型：大型多人在线角色扮演　制作：Turbine Inc.　发行：Turbine Inc.　期待度：★★★★

8年前发售的《英雄萨姆》无疑是FPS中的一款另类佳作，它以鲜丽明亮的画风、荒诞怪异的怪物和丰富逗趣的武器从一堆传统沉闷的FPS中脱颖而出。游戏的背景虽然发生在时空错乱的古埃及，但充满了流行的美式幽默——简单、粗暴、无厘头，玩过此作的玩家都感到耳目一新。《英雄萨姆》让来自克罗地亚的制作组Croteam一炮而红

SERIOUS SAM HD
THE FIRST ENCOUNTER

英雄萨姆HD

预计发售日：2009年12月

■湖北 飞奔的公牛

■还记得那些高举着炸弹向你冲来的无脑怪物嘛！

Croteam小组相当执著，在8年时间里，除了《英雄萨姆》的续作没有任何新作品问世。已宣布开发的《英雄萨姆3》现在看来还遥遥无期，在此之前Croteam将为玩家献上一款开胃甜点，那就是《英雄萨姆》的高清重制版。

高清重制

《英雄萨姆HD——最初遭遇》是一个忠实的高清重制版，场景、怪物基本上没有变化，而最显著的改进自然就是图像效果了。本作采用的是《英雄萨姆3》的次世代引擎全新制作，加入了大量时下流行的特效，提供更高的分辨率。由于引擎的提升，游戏的场景也经过了重新设计，同屏可容纳更多的建筑物及装饰，使本来就走鲜丽路线的场景更加苍翠繁茂，就连那些古埃及建筑群墙壁上的壁画都看起来美轮美奂。华丽图像效果下的《英雄萨姆》更像是一款古埃及旅游观光游戏，如果你不考虑那些稀奇古怪、火力十足，而且在数量上具有压倒性优势的怪物的话……

炸弹人来了

没错，重制版的《英雄萨姆》自然少不了已成为此系列的标志的怪物们。



一代引擎一代神，看这水面效果，真是不可同日而语啊



嘿，无头自爆人，你们还好吗？

还记得吗？原版的游戏Logo就是一个点燃的炸弹，而游戏中高举着这个点燃的炸弹，大喊着向你冲来的无脑怪物就是Croteam最得意的发明。这些只知道前进的自爆型人肉炸弹的确威力惊人，不及时躲开的话可是会死无全尸。还有那从四面八方而来的公牛，光是听如地震



新作严格复制了原作中的场景和怪物，只有图像引擎升级到超高水准



鹰身人自古就有群居和超生的传统……

般的奔跑声就够骇人，一下没反应过来就被撞到飞起，摔下来就更疼了。

当然，游戏也给玩家提供各种高伤害武器，用起来爽到至极。火箭筒、镭射枪都是小意思，见过移动版的加农炮吗？从手里飞出重量级加农炮弹的感觉已经够爽了，还要眼睁睁看着滚动的炮弹把一群怪物送上天……更刺激的是，你还可以同好友们一块加入这场火爆的战斗，不是对抗，而是并肩作战。每次你不幸阵亡，都会在队友附近满血复活，无限次使用，永远没有Game Over，这也是“英雄萨姆”最大的特色。

游戏将发售Xbox LIVE和PC两个版本（其中PC版可通过Steam平台预订）。联机人数上限已升到16名，还愁没有简单有趣的合作FPS吗？

英文名：Serious Sam HD: The First Encounter　本刊译名：英雄萨姆HD——最初遭遇
游戏类型：射击　制作：Croteam　发行：Devolver Digital　期待度：★★★★

METRO 2033

玩家扮演的主角名叫Artyom，他是一个出生于核灾难之前的正常人，但和地下铁里的幸存者一样，他的大多数日子都是在地穴里度过的，从未离开他自己所在的那个地下城市——展览会（Exhibition）。他父母双亡，被其他的幸存者养大，对地面世界的记忆已经支离破碎，人生的最大愿望就是重新去看一看地面的世界。就像我们已经知道的，Artyom的一个任务是送信，前往不同的地下"城市"发出警告，警惕一种叫做"黑暗救世主"（Dark Ones）怪物的入侵。跟随20岁的毛头小伙子Artyom的脚步，我们将看到整个地下世界的生态结构：每个地铁站都形成了一个小城镇，每个城镇都有自己的民主制度、不同的文化

地下铁2033

预计发售日：2010年第一季度

■北京 Merlin

■是为了杀出地穴，还是为了生存下去？

如果你不是那么关注俄国文学，你就不能理解为什么末世题材小说《地下铁2033》会在俄语地区热销，以及俄罗斯的本土开发商为什么急于把这个题材改编成游戏。现在，射击游戏《地下铁2033》已经到了揭开面纱的时候，自从年初这款游戏公布以来（中旬刊曾进行过前瞻报道），虽然在发售日上已经拖延了很多，但它还是给自己找到了发行商——THQ，并且第一次向游戏媒体实际演示了这款游戏。

从结局到开始

游戏的开始一幕实际上是游戏的结局。在故事的终点，主角Artyom和其他幸存者一起沿着梯子爬向地面，后面是无数跟踪而来的掠食者。这些家伙并不难对付，Artyom杀掉他们，找到一个防毒面具戴上，然后去地面见他的盟友。接他的车子已经缓缓开来，但此时主角却中了埋伏，突变怪物汹涌而来，你必须找到合适的掩体，再一点点将他们铲除干净。可形势依然危急，盟友的车子已经被怪物们掀翻，敌人的数量看起来不减反增，Artyom不确定自己是否能够活下来……但这只是对未来的短暂一瞥，很快故事回到了开始的地方，8天前，在Artyom的地穴老家"展览会"。



一个地铁站就是一个社会



地面已经不适合人类居住，没有防毒面具甚至无法在上面生存

丰富的细节

游戏的正式开始阶段看起来很平常，不再有混乱时序的情节，但游戏场景里充满了丰富的细节。比如你经过的地板可能突然崩塌，你不得不跳过巨大的裂缝；或者你攀爬的梯子忽然折断，多亏同伴的拉扯才没有从半空坠下。在幽暗的地下，光源也被运用得很好，根据影子你可以知道某一堵墙背后藏着可怕的变种怪物，尽管它在攻击之前无声无息。地图的出场也很生动，你可以像《孤岛惊魂2》那样掏出一张纸，然后点亮打火机查看自己的位置。而防毒面具则会扭曲你的视野，并在你的耳边发出憋闷的呼吸声。在游戏的早期阶段，有大量这样的小细节令人惊喜，它们集合起来，大大提升了玩家的临场感，让这个虚拟社会一下子变得真实。

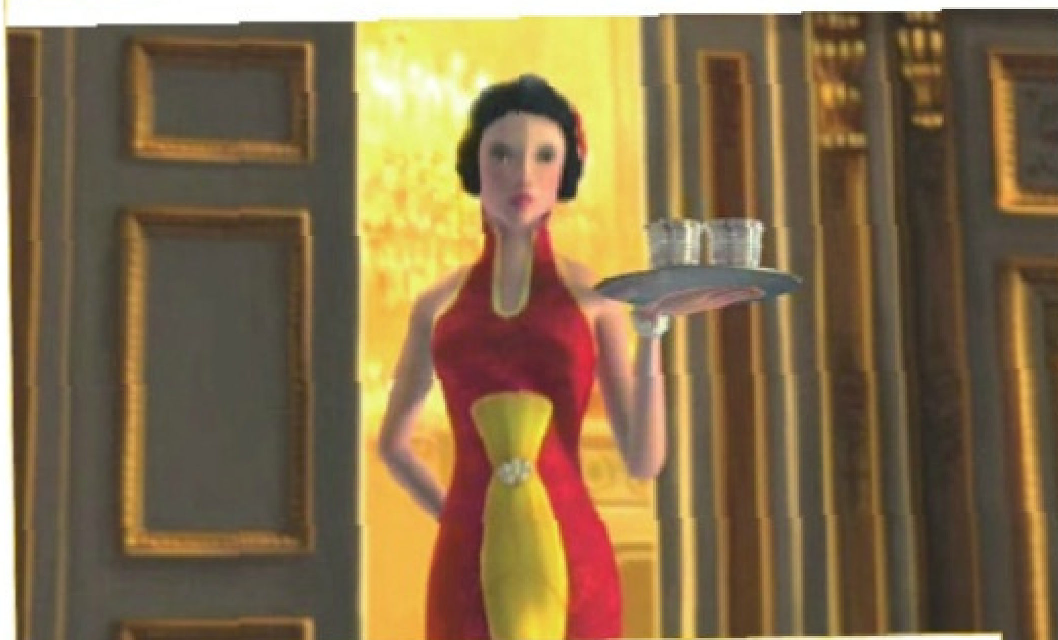
在体验中，可以感觉到《地下铁2033》似乎模仿了《半衰期》系列讲故事的方式。在初期的情节里，随着一个清除坑道任务的进行，你可以看到大量剧情脚本，怪物的突然来袭、队友戏剧性地死于非命……一切看起来都很带劲，也许我们不得不对4A Games这款打磨3年的作品刮目相看了。P

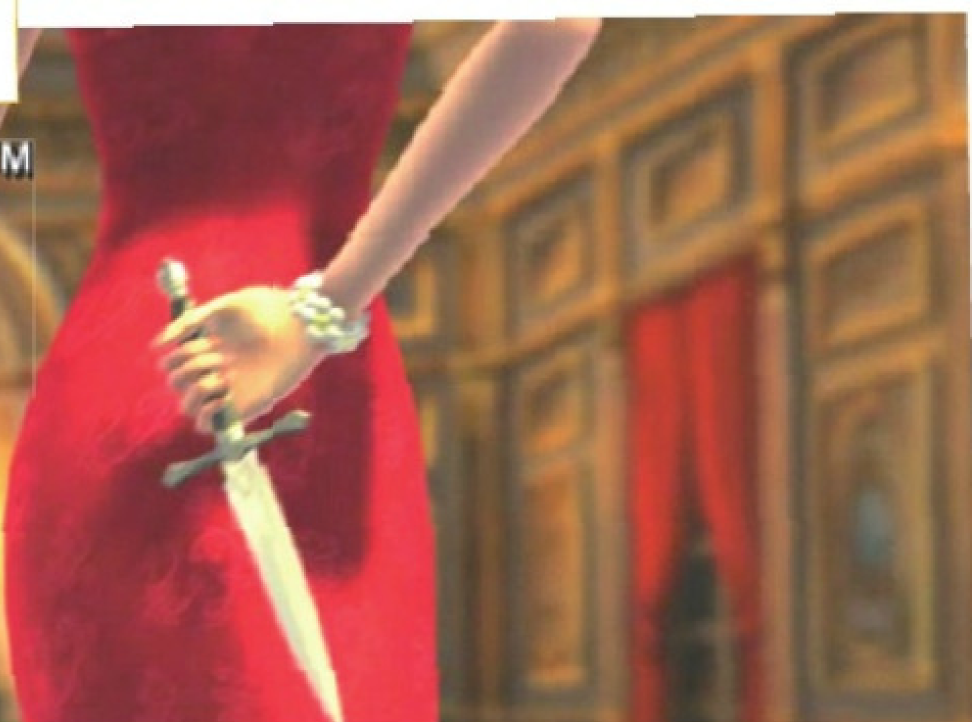


变异怪物，隧道掠食者

英文名：Metro 2033　本刊译名：地下铁2033　游戏类型：射击
制作：4A Games　发行：THQ　期待度：★★★★







游戏的画面采用了2D手绘背景+3D人物的方式，但比起《秘密文件》来有质的提升，游戏最终版将会支持高达2048的分辨率。玩家将会发现画面上的每一个细节都经过精心的描绘，还加入了一些新的特效，比如溅落地上绽开水花的雨滴

消失的地平线

预计发售日：2010年

■湖北 崔斯特血光

■神秘的中国藏区和香格里拉等待你的探索……

传统冒险游戏《秘密文件》（Secret Files）系列在欧洲取得了出乎意料的成功，这对于一款小众游戏来说实属不易。德国制作组Animation Arts在制作了《秘密文件》的续作后，一款全新的作品正在酝酿之中，他们选择了最擅长的冒险游戏类型，并融入了适当的动作游戏成份，造就了这款电影感强烈的AVG——《消失的地平线》。



这就是美丽的香格里拉？

小说的影子

初看之下，《消失的地平线》让我们想起了著名的“印第安那·琼斯”系列，以及因描述香格里拉而闻名的同名小说。游戏的背景设定在二战前夕的1936年，玩家的敌人是纳粹。是的，第三帝国正在世界各地搜寻一种失落的神器以行使他们密谋中的邪恶计划，玩家将扮演一位名叫Fenton Paddock的前英国士兵，从南非、印度、柏林直到中国香港和中国西藏，一路跟随纳粹的脚步，试图粉碎他们的计划。



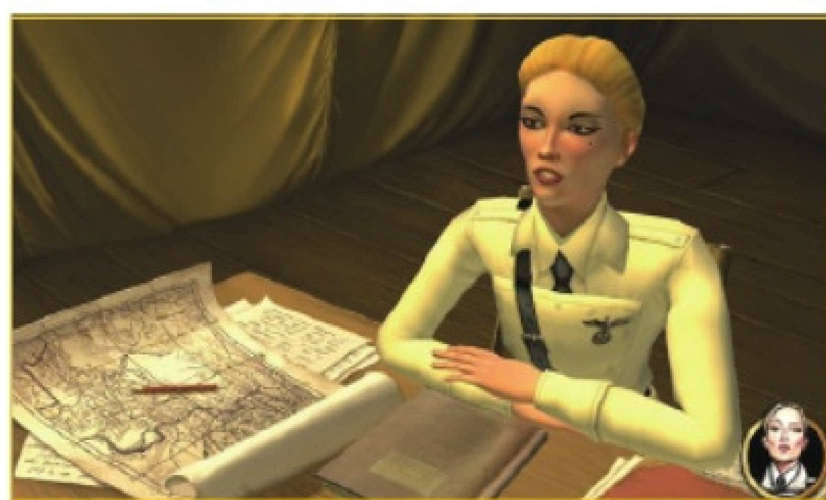
Fenton和他的美女同伴Kim，看起来很像《木乃伊3》的组合……

游戏系统

《消失的地平线》在传统冒险游戏的基础上，加入了对话树和随机事件系统。玩家和NPC的交谈方式将会影响NPC接下来的举动，例如在酒吧里和一位坐在吧台上的女郎交谈时，如果语气温和一点，她会很高兴告诉你一些有用的信息。在某些场合会要求玩家作出迅捷的反应。例如在一场飙车戏中，玩家需要同时操纵Fenton和他的美女同伴Kim，力尽所能地摆脱纳粹的追击。而



有些谜题看起来很有趣，至少和最传统的点击、寻找、组合不太相同



本作的反派女主角之一，角色设定有些《印第安纳琼斯——水晶头骨王国》的影子

在解谜方面，则和传统一样，需要玩家密切观察周围环境和事物，组合有用的物品，谜题的难度设置和《秘密文件》相当。游戏也加入了流行的合作解谜，部分谜题需要Fenton和Kim合力解决。

玩家此次的脚步将会遍布世界上的诸多城市，曾经去过的地方也可以通过游戏中的地图快速前往。最后，制作组希望这款游戏能带给玩家一种欣赏动作大片的感觉，所以游戏中穿插了大量过场的动画，包括与纳粹的战斗、追车等等，就连官网发布的宣传片也是完全以电影预告片的形式制作，并将周围布置成影院的样子，影片播完后还会响起热烈的掌声，相当具有临场感。

英文名：Lost Horizon　本刊译名：消失的地平线　游戏类型：冒险
制作：Animation Arts　发行：Deep Silver　期待度：★★★☆


《拿破仑——全面战争》的引擎将重新优化，使得最低配置下保留更多的细节。全新的322个单位让各国的军队不再雷同。系统方面，《罗马》和《中世纪 II》中的城市掠夺系统将重新登场，《帝国》里的海战功能将进一步完善

拿破仑——全面战争

预计发售日：2010年2月

■内蒙古 莽月飘零

■新"全战"系列将会和拿破仑一起扫荡欧洲！


和《帝国》有所不同，拿破仑时代的征战洋溢着油画般美感

早在《中世纪 II——全面战争》发售之后，玩家就在Creative Assembly官网论坛上就下部"全战"的内容设定展开了讨论，最终《幕府将军 II》和《拿破仑》的呼声最高。当之后的"全战"游戏提上日程时，这件事仿佛被遗忘了，如今《拿破仑——全面战争》突然浮出水面，不能说不是一个意外之喜。

振奋人心的时代

《拿破仑——全面战争》是《帝国——全面战争》的第一部资料片。CA明确表示它会是一个独立运行的版本，不需要担心没有前作而无法体验游戏（这似乎已经是资料片的标准设计了）。从游戏名字上就可以看出，新"全战"系列的主角是拿破仑，游戏讲述了18世纪末、19世纪初拿破仑从军、执政并席卷欧洲的辉煌时代，从拿破仑指挥在意大利和埃及的战争开始，最后以滑铁卢战役败于威灵顿公爵（Duke of Wellington）而终结。游戏中将包含三大战役：意大利战役、埃及战役和俄罗斯战役，此外当然还包括发生在1815年6月18日决定拿破仑命运的滑铁卢之战。令人振奋的是，游戏允许玩家在滑铁卢击败威灵顿和第七次反法同盟从而改写历史，反攻整个欧洲。从另一方面来讲，玩家还可以扮演拿破仑的敌人与拿破仑一决高低。

系统与细节

城市会分为3个类型：工业化城市、经济型城市和知识型城市。工业化城市对军备和招募军队有优势；经济型


海战将在《帝国》的基础上继续进化


全新单位和全新设计的兵种，普鲁士步兵的能力将和他们的英国同行大有不同

城市有发展经济贸易的强项；知识型城市可招募学者绅士。将领的地位也绝对不容忽视，将领拥有的技能至关重要，可充分发挥这些能力提高将领的身份优势，从而提高军队的士气和战斗力。

游戏的细节值得称道，优化后的引擎在最低配置下观看士兵的脸也会各不相同。资料片中将加入322种全新的单位，让各国军队不再雷同。游戏还会附带一个制服编辑器，让玩家给军队制作属于自己的军服。最后应该一提的是，游戏正考虑加入语音控制系统，虽然从《汤姆·克兰西的末日之战》的表现来看，语音控制只是看上去很强大而已。

新作中，游戏的一回合将改为一个月而不是以往的一年，由于游戏讲述的历史时期比较短，游戏的科技系统会较前作有所削减，相应地会增加外交系统的分量，但并不是说游戏的重点就在外交系统上。作为招牌，游戏中的战斗会一如既往地重要和逼真，宏大的场面和战斗策略的表现不需玩家担心。P

英文名：Napoleon：Total War　本刊译名：拿破仑——全面战争　游戏类型：即时战略
制作：Creative Assembly　发行：SEGA　期待度：★★★★


《公会战争2》延续了前作一些经典的特性并进一步优化，同时为了扩大受众面，在一些常规设置上则尽量向传统MMORPG靠拢。但即便如此，它别具一格的设定仍然为传统MMORPG带来了一股新风

公会战争2

预计测试日：2010年

■陕西 Oracle

■历经种种变动，是否会影响到本作的前景？让我们拭目以待。

随着海外服务器陆续关闭，《公会战争》（国服译为《激战》）也基本上走进了历史。而拟议中的《公会战争2》一波三折之后，终于有了新消息。

多种族合力对抗龙族

新作的背景设定在一代资料片《北方之眼》（Eye of the North）250年后，玩家可以选择的种族终于不限于人类，而是加入4种可选新种族：来自北方寒冷之地的Norn与原人类敌对种族Charr在互相尊重中信守着和平；科技高度发达的Asura保持中立，在自己的城市建设了大量的传送门；一个新的种族Sylvari，与植物有着某种密切的关系。与此同时一条不死龙从海底复苏，龙族再次觉醒，携带不死军团肆虐大地，引发洪水地震，一举摧毁了Orr王国。各大种族受到不死军团攻击，退守到领土边缘。玩家要从5种族任选其一加入战斗，与其余各族一同对抗这股邪恶的势力。

回归传统与延续特色

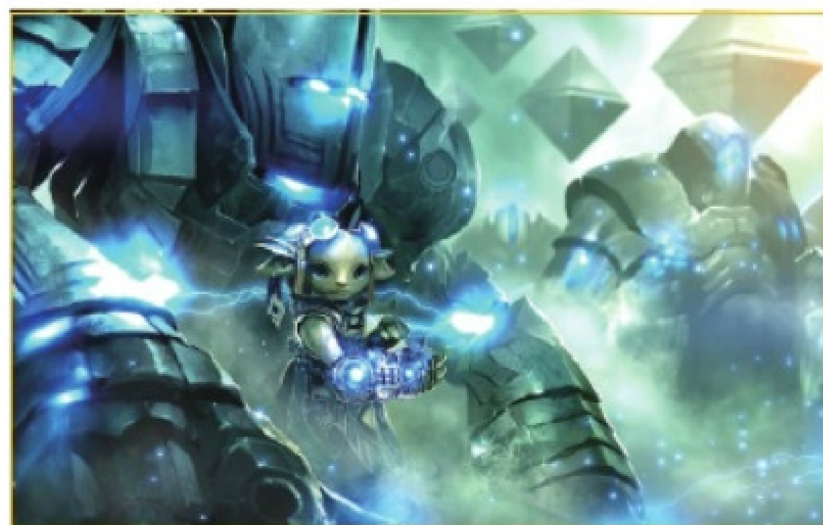
《公会战争》是一款很有特色的MMORPG，比如它的买断客户端收费制度，PvP与PvE分离的设定以及极具魅力的GvG，最终要的是传承自暴雪优秀的平衡理念（《公会战争》的开发总监Jeff Strain是《魔兽世界》初期的开发领导人与首席程序师）。新作在PK方面将更加引人入胜，小至单挑大至数百人的World vs. World，都将对抗提升至一个新的高度。当然，如果你喜欢Solo的话，你依然可以雇佣NPC来帮你作战。一个与原作背道而驰的设定值得我们注意：在新作中，PvP与PvE不再分离，这意味着PvE的技能与装备可随意在PvP地区使用。之前玩家普遍对《公会战争》的PvE兴趣不大，新作的设定无疑会大大提升玩家参与PvE的动力。

任务系统在本作也得到进化，NPC头上不再有任务图示，取而代之的是事件系统，玩家会在游戏世界随机触发任务，不再有一成不变的升级路线。此外


海底巨龙苏醒，由此带来一场浩劫

英文名：Guild Wars 2	本刊译名：公会战争2	游戏类型：在线角色扮演
制作：ArenaNet	发行：NCsoft	期待值：★★★☆


本作会大量加入水下场景


身材矮小的Norn族高度机械化，战力不容小觑

新作的等级上限将超过20级，但等级的重要性依然被弱化，低等级玩家在对抗中会得到一些增益，高等级玩家也会设法将力量传递给低等级玩家。

相对前作，新作最大的变化就是大幅减少副本数量，增加野外固定场景，这与传统MMORPG就更近了一步。另一个可喜可贺的变化是我们的勇士终于学会了跳跃，也算是众望所归，但左键控制人物跑动会被取消。物理表现在本作中将是丰富的，人物在斜坡上会有向下滑动的效果，场景不仅可以被破坏，还会燃烧，但目前尚不知这对实战PK有没有影响。新作原则上依然没有月费，只需购买客户端便可永久游戏，但如果在国内上市，相信在收费标准上肯定会做出一些改变。

《战地——叛逆连队2》视频解读

●英文名：Battlefield: Bad Company 2 ●本刊译名：战地——叛逆连队2 ●游戏类型：射击 ●制作：DICE ●发行：Electronic Arts ●视频来源：Gamersyde

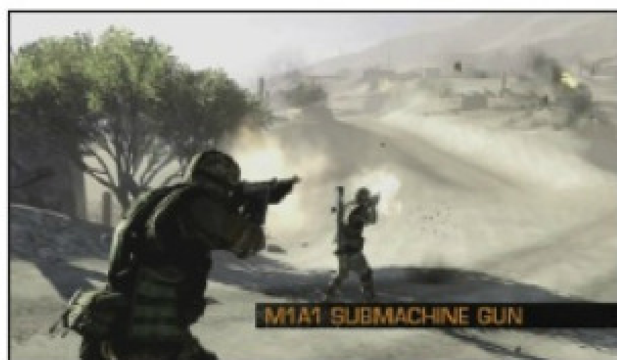


被反装甲信标射中后的武装直升机，此时已经成了一个炸弹磁铁

视频中演示的是《叛逆连队2》的Beta多人对战测试，它将我们从白雪皑皑的阿拉斯加带入了热浪滚滚的南美。在地图1中，一条高速公路贯穿南北，这给攻方使用重型军械实施高速推进提供了便利条件。道路上随处可见的汽车残骸，也给防守方提供了绝佳的掩护。地图2是典型的城市巷战地图，攻方可以协调各个小组，从不同的方向实施攻击。这张地图中的狙击手（Recon Class）将是夺取胜利的关键，除了利用制高点实施百步穿杨外，其呼叫迫击炮火力支援的特殊能力，结合本作再度进化的物理破坏效果，可以让敌人体验什么才是“无处可藏”的绝望。

《叛逆连队2》中，跳入坦克和直升机后，并不能像前作那样成为步兵、轻型装甲车的“割草机”。在没有步兵掩护的情况下，关上坦克的舱门，也许就是噩梦的开始，因为本作的步兵配备了更好的反装甲武器。在战前整备画面中，玩家可以选择“攻击引导手枪”作为附武器，它本身没有任何的杀伤力，扣动扳机后会发射一个红色的激光引导器粘在敌人重装备的装甲上。此时在玩家附近的其他的间接打击武器（如反坦克导弹）射手，会立刻在小地图上得到提示。他们无需瞄准，甚至无需看到目标，朝着大致的方向射出火箭、导弹，激光指示器就会自动引导它们准确命中目标，从而实现真正意义上的“发射后不用管”。

视频的最后，还为我们展示了制作组的怀旧情结。士兵们可以选用M1911这一经典名枪（其实也不算多古老啦，毕竟还有不少现役美国陆军士兵对它钟爱有加）。但手持M1A1“汤姆森”的士兵，与端着SCAR、XM8这些次世代武器的战友们勇往直前的场面，着实让观众们吃了一惊，这些来自游戏限量版的武器，难道是受了《生化危机4》中“芝加哥打字机”的影响，要变成威力惊人的隐藏“大杀器”？













《正当防卫2》最新演示画面

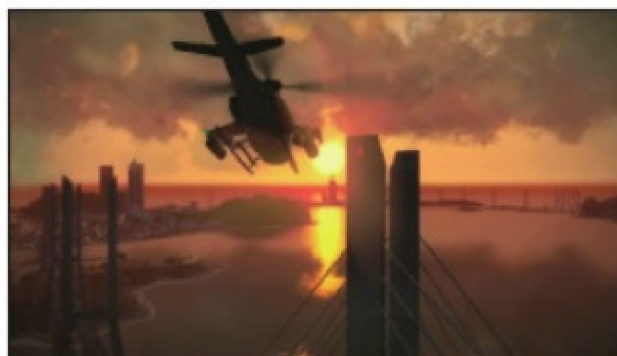
●英文名：Just Cause 2 ●本刊译名：正当防卫2 ●游戏类型：动作 ●制作：Avalanche Software ●发行：Eidos Interactiv ●视频来源：GameTrailers


Rico再一次回到了硝烟弥漫的战场

“在上一次发生在南美的任务中，我杀了很多人。现在，他们（CIA）把我又带回来了，他们叫我去杀掉自己的导师和挚友，起初我并不愿意这样做，但在看到这个暴力和血腥肆虐的世界之后，我知道自己是唯一一个可以中止这一切的人。”看来在最新公开的视频中，Rico Rodriguez这位传奇特工在《正当防卫2》中遇上了很大的麻烦。

Rico的降落伞和抓钩，是他继续表演各种令人眼花缭乱杀人技巧的强有力道具。在这段视频中，他为我们演示了下列就算在好莱坞动作大片中也难得一见的场景：在大楼顶端遭遇武装直升机扫射后纵身一跳，在距离地面不到20米的情况下才打开降落伞，然后向前滑翔一段距离，不偏不倚降落在一艘炮艇上。顺势用漂亮的“无影脚”将驾驶员踢飞，然后操起机关炮，把旁边敌人的小艇轰成碎片。不过一切还没完，直升机咬住了小艇的尾巴，准备发射导弹。Rico丢下船首的重武器，用绳索勾住直升机的起落架，然后像蜘蛛人一样高速飞跃到直升机的左侧，已经被吓傻的飞行员，只能非常配合地离开座位，表演高空跳水。

劫持了直升机后的Rico与另一架“小鸟”激烈交火，可惜他的“空中作业”本事虽高，但毕竟还是驾驶飞机的门外汉。中弹后的机体拖着滚滚浓烟坠向地面，这也难不倒Rico，他用降落伞再次脱困，滑翔到了高速公路的上空，下方一辆倒霉的悍马，不幸成为他下一个特技表演道具……





《詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版》开发者日志

●英文名：James Cameron's Avatar: The Game ●本刊译名：詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版 ●游戏类型：动作 ●制作：Ubisoft Montreal ●发行：Ubisoft ●视频来源：GameTrailers



制作人向我们说明人类与潘朵拉星球的关系

“‘潘朵拉’从某种意义上来说，并不是一个外星球，而是影片中最重要的一个角色，它有生命，《化身》电影仅仅是通过主角的一孔之见，为我们展示它的一部分。这也是为什么我要制作这款游戏的原因。”詹姆斯·卡梅隆大神的现身，一下就提高了这段开发者日志，乃至整个游戏的格调。在接下来的时间内，游戏主创和大神一道，为我们详细解释了他们对潘朵拉星球的构想。

制作人Jon Landau说：“‘美丽，但致命’，这就是卡梅隆心目中潘朵拉世界的基本特色。首先，我们要渲染的就是‘未知’所带来的不安全感，这是任何人在进入一个陌生环境后其潜意识的必然反应。但你深入探索下去后，就会发现它与地球存在着高度的相似性——实际上要比我们的蓝色星球更加美丽，是梦想中的乐园。”

音效师Lisa Gasior告诉我们：“拥有超越地球自然风光的美，这还不够，我们还用各种奇异植物和矿石散发出的美丽光芒，让这个神秘世界更加璀璨夺目。游戏的音乐将采用南美和非洲曲风的混合，从中你将感受到原始雨林的恬静、野性和张力。”

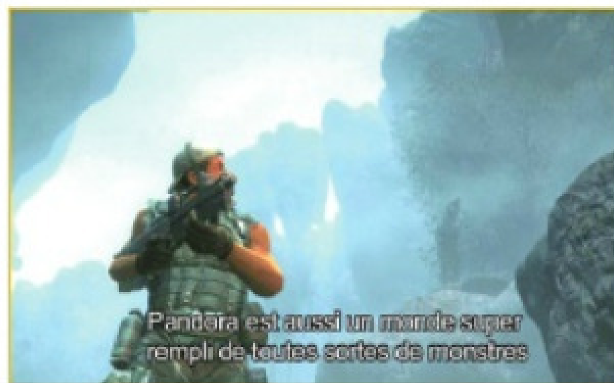
另一位制作人Antoine Dodens为玩家们介绍了人类和潘朵拉原住民们的关系：“贪婪的人类希望掠取潘朵拉的矿产资源，在这个星球的主宰者——Na′vi人眼中，人类像病毒一样的扩散，彻底破坏了这个美丽世界的平衡，它们绝不会坐视不管。”

剧本主创Kevin Shortt告诉了我们人类的处境：“当你进入丛林后，会发现任何的东西都在和你作对，因为你不属于这里。Na′vi人作为潘朵拉的主宰，依靠的不是暴力，而是它们能够与大自然沟通的灵性，它们能够与这里的任何生物融为一体。人类驱动各种战争机器，从这里掠夺资源，Na′vi人则在天地万物的帮助下，将他们赶回老家。”P









《黑暗虚空》设计师访谈

●英文名：Dark Void ●本刊译名：黑暗虚空 ●游戏类型：动作 ●制作：Airtight Games ●发行：Capcom ●视频来源：Gamersyde


尽管是欧美班底担纲，但人物设置还是体现了日式游戏的特点

火箭背包、掩体控枪战、劫持UFO……玩家们已经对Capcom大力宣传的《黑暗虚空》的游戏方式非常了解了。在这个制作人日志中，Capcom和Airtight Games的制作人们畅谈了游戏的角色设计，也许这部分内容与游戏系统无关，但从中你可以看到美、日游戏设计的差异，以及在国际化大制作下，二者之间的融会贯通。

Jose Perez，《黑暗虚空》的主设计师说：“我们起初想把主角Will设计成一个身强力壮、满口脏话，将一切挡在前面的东西都轰至渣的美式英雄，但稻船敬二否定了这样的设计。Capcom美国分公司的高级制作人Morgan Gray告诉我们，这样的角色在Capcom游戏中是不存在的，于是我们又在《洛克人》系列中寻找灵感，最终发现稻船究竟需要什么样的英雄形象。”稻船对这种制作上调整表示了赞许：“我相信Will就像Capcom过去创造过的英雄一样，行动基于常人的能力和情感，是勇气和智慧支撑着他们的战斗信念。”

“我们在问自己，如果你的飞机坠入了百慕大三角的异度空间，你会怎么做？”Morgan Gray向玩家们介绍了Will从一个落魄的幸存者，一步步转变为英雄的心路历程：“Will就要结婚了，而现在却位于这样的处境，他此时只想回家。Will并不想帮助别人，他觉得被困在异度空间内的人们与自己毫不相干，事实上他总是自私地想得到别人的帮助。在与热心的幸存者们接触后，他开始思考这样一个问题：我应该走，但我能不能也将他们带离这个鬼地方呢？”

“尼古拉·特斯拉（Nikola Tesla，交流电的发明者）是游戏中的一个重要辅助角色。”Morgan Gray介绍了他为什么要将这位传奇科学家引入游戏，“我们知道特斯拉有许多古怪的发明，特斯拉线圈、特斯拉电弧枪等等，它们都是游戏中的常客。传说他与外星人有过接触，在逝世前，他整整失踪了3天，你知道，正常世界中的3天，可能等于异度世界中的30年。我们会告诉你，他去了“黑暗虚空”。特斯拉教会了Will火箭背包的用法，为他设计了一套钢铁侠式的动力盔甲，并且还交给了他无数外观古怪，但威力惊人的武器。”P

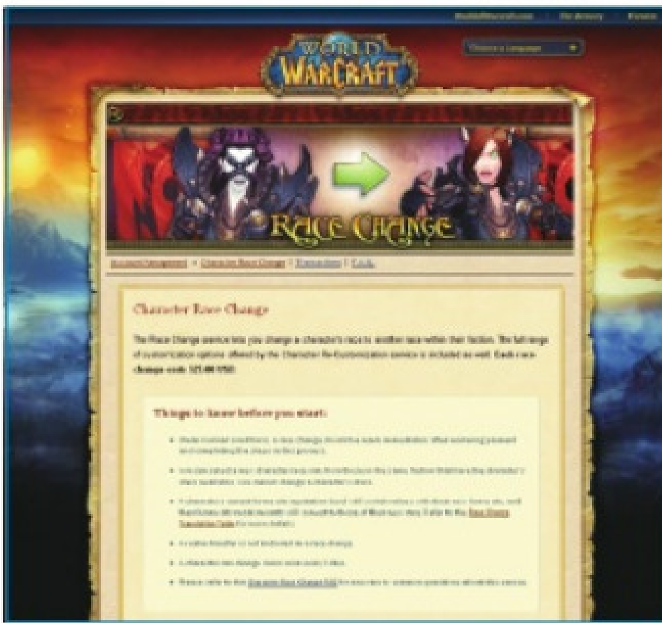
头条新闻

■《魔兽世界》宠物商店开张


熊猫人僧侣宠物

继收费转服、收费改名、收费定制角色、收费转阵营和收费转种族之后，暴雪又推出了一项新的收费项目——宠物商店！宠物商店首批推出两只特别的宠物，一只是熊猫人僧侣，非常可爱，会拱手鞠躬来回应“/bow”表情，对它做“/drink”的话它会坐下来喝酒，闲暇时还不时呼喝着表演一番虎虎生风的拳脚功夫；另一只则是迷你克尔苏加德，购买者会在游戏中收到克尔苏加德本人寄来的邮件，它有一个很酷的特色是，当你在PvP战斗中杀死对手后，它会用邪邪恶的声音嘲笑对方。这两只宠物售价都是10美元，玩家可以方便地通过战网系统购买，绑定到自己的账号里或作为礼物邮寄给朋友。宠物商店的宠物只限于美服欧服和韩服。其中，截止2009年12月31日前，熊猫人僧侣10美元售价的50%都将会捐献给美国许愿基金会（一个帮助18岁以下癌症患者的非营利组织，为不久于人世的小孩完成他们最大和最后的愿望）。很多玩家对用钱购买游戏中的物品感到担心，害怕这种趋利的想法进一步扩大，暴雪则再次强调，所有这些收费服务都只限于趣味性内容，不会影响游戏的平衡性。

■《魔兽世界》开放收费转种族服务


官网的收费转种族介绍页面

在宠物商店开张之前，暴雪在美服和欧服开放了收费转种族服务，收费分别是25美元和20欧元。这项服务可以让玩家改变一个角色的种族，但只限于同阵营，而且必须是适合角色职业的，例如你不能把人类圣骑士给转成暗夜精灵圣骑士。转换后角色原有的主城声望、坐骑等也会相应地与新的主城声望、坐骑对应，而不会丢失。暴雪的收费转种族服务是一个独立的服务，与收费转服和转阵营互不干涉，但购买收费转种族服务的玩家会免费或赠该角色的改名和角色定制服务。每个角色3天可以改变一次种族。

■Ensidia再夺成就世界第一

11月1日，Ensidia达成了“A Tribute to Immortality”成就，这项成就要求在英雄难度的十字军试炼25人副本中，在还有全部50次尝试机会剩余的情况下击败阿努巴拉克，并在整个副本周期内无人在任何Boss战中死亡。简单地说，就是完美打通十字军试炼25人英雄模式。达成该成就的奖励是每人一只坐骑“Crusader's Black Warhorse”（十字军黑色军马），联盟版本是“Crusader's White Warhorse”（十字军白色军马）。


Ensidia首杀截图

月评

■付费的未来

继一系列收费服务开通后，暴雪又突然在美服和欧服推出了宠物商店，直接出售两只特别的宠物，会耍功夫的熊猫人僧侣可以稍微弥补熊猫人不能作为种族加入的遗憾，嘲笑PvP对手的迷你克尔苏加德也很吸引人。10美元的价格并不高，购买熊猫人僧侣的其中5美元还做了善事，所以没几天美服里这些宠物就满地乱跑了。

购买宠物已经不是新鲜事，一直以来就有各种集换式卡牌开出的宠物和坐骑被高价出售；暴雪在BlizzCon上推出的在线收费直播服务很大程度上也被看作是“代售”嘉年华的鱼人士兵宠物。但毕竟，直接从暴雪的店铺购买游戏内道具，也算是更进了一步，让不少玩家感到担心。暴雪一再强调他们不会改变游戏平衡，不会直接出售装备，但改变传统的观念总是要循序渐进，而暴雪会不会将来在坐骑商店直接出售凤凰坐骑一类的道具也很难说。

虽然暴雪力劝玩家不要买金币，不要进行虚拟交易，但现实情况是，数量巨大的玩家更乐意用现金换游戏里的虚拟货币和物品。很多回归的老玩家为了赶进度也自然而然地选择了买金和代练。实际上，不管暴雪意愿如何，他们的很多做法最后都演变为为虚拟交易提供方便。宠物商店推出第一天，就有玩家在游戏中出售换宠物的代码，等于是变相地用现金换金币。

近来，在国服、韩服上早就习以为常的G团活动在美服上也流行起来。当大家逐渐习惯后，就有越来越多的人踊跃参加。实际上，自从暴雪将装备掉落“拾取绑定”改成两小时内可交易给同队玩家时，就为金币购买装备提供了便利——很多人都尝试从赢得装备的队员那里私下购买。G团只是更直接，很多人也更乐意用金币购买好装备，而不是一周又一周地碰运气，何况参加这种活动还从不会空手而归，就算没得到东西也能分到不少金币。

至于大家购买装备的大量金币是怎么来的，就更没有人关心了。P


迷你克尔苏加德宠物

魔兽世界 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：网易
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

时代在改变，记Conquest退出《魔兽世界》

在《魔兽世界》历史上，有很多名震一时的有名公会，也许没有人记得Conquest曾经的成绩，没有人记得Conquest挣得过哪一次Boss的FD，也许只有从《无尽的任务》里走来的玩家才记得它的大名。就像已经衰落的《无尽的任务》一样，Conquest在《魔兽世界》里奋斗了整整5年，现在它们选择了告别。

《魔兽世界》的玩家群体中涌现出很多出色的公会，在那些连年抢夺FD记录的公会的光环下，Conquest并不突出。很多美服的新玩家可能都不知道这个名字，何况公会本来就是一个松散的玩家组织，这几年已经有好几个有名的公会退出《魔兽世界》，或解散或重组，包括美服上曾经取得不少世界第一的D&T公会。比起它们来说，Conquest的退出也并不令人特别惋惜，但Conquest在《魔兽世界》的历史上还是有一定的地位——他们是一个从《无尽的任务》时代就存在的老牌公会，从2004年公测开始玩《魔兽世界》的玩家，一定都记得他们在MC时代的活跃，当时大多数公会都是按照他们的攻略来打MC的。

Conquest的荣耀

即便到了现在，那些声名显赫的大公会也不是很乐意公开自己的打法。Conquest打MC的时候，因为贴着墙跳过一群小鬼，结果被暴雪以"滥用游戏框架"的莫须有罪名暂封（这种打法在国服其实非常普遍），他们一怒之下公开了自己MC的攻略，让大家都效仿他们的打法，包括跳过那群小鬼。

在还没有EJ论坛（聚集了大量高玩，进行游戏技术方面的理论研究和试验，并向大家分享成果）的时代，他们也是较早进行一些技术研究的公会，包括MC时代常用的轮流治疗策略。Conquest的会长Itzlegend很早就撰文提出护甲对坦克的重要性，并分析了护甲的效益递减及影响。Itzlegend本人以及几个公会成员是熟悉的插件制作高手，他们后来修改编写了自己的RDX插件版本（RDX是一个开放式的副本插件，非常强大但知道的人不多），当开荒新Boss时，他们常一边摸索Boss的技能和战斗模式，一边讨论和交流各自所观察到的情况和想法，然后不断修改插件（修改后所有成员可以直接在游戏里在线更新，非常方便）。

当BWL推出后，Conquest跟很多公会一样雄心勃勃地投入竞争，但是未经完善测试（当时还没有测试服）的副本存在很多Bug，当一个幸运的公会顺利挺近而其他公会都被卡在门后着急等待的时候，Conquest失望地退出，一半成员转向当时刚刚开放的《无尽的任务Ⅱ》，直到安其拉将要开放时才回归。也许是这次退出，使他们从此无法跟上其它顶尖公会的步伐，在那之后Conquest就没有什么突出的表现，虽然他们总能包揽几乎所有的服务器第一，但却很少进入到美服前20之列，更不用说世界范围了。

Conquest的谢幕

《燃烧的远征》进入中期到《巫妖王之怒》推出的这段时间里，很多老资格的Conquest主力成员陆续因为各种原因退出游戏，包括创建Conquest的前任会长Itzlegend。尽管继任的美籍华人Zav继续带领大家努力并取得了不错的成绩（美服前20），但也许是这个游戏对他们已经失去了吸引力，也许是长久以来积累的各种问题开始爆发，当Zav开始因为现实生活的变化而突然变得忙碌时，不仅Zav本人不得不退出游戏，Conquest也突如其然地散了，有的人退出，有的人去玩其它游戏，有的人去了其它服务器，只有少数人还留下来。10月20日，一直忙碌的Zav终于代表Conquest发表告别声明，宣布公会告别《魔兽世界》，但希望这些朋友们将来还能在新的大型网游中重聚。至此，已经持续了9年的Conquest算是告一段落（《无尽的任务》和《卡米洛特的黑暗时代》等游戏4年，《魔兽世界》5年）。

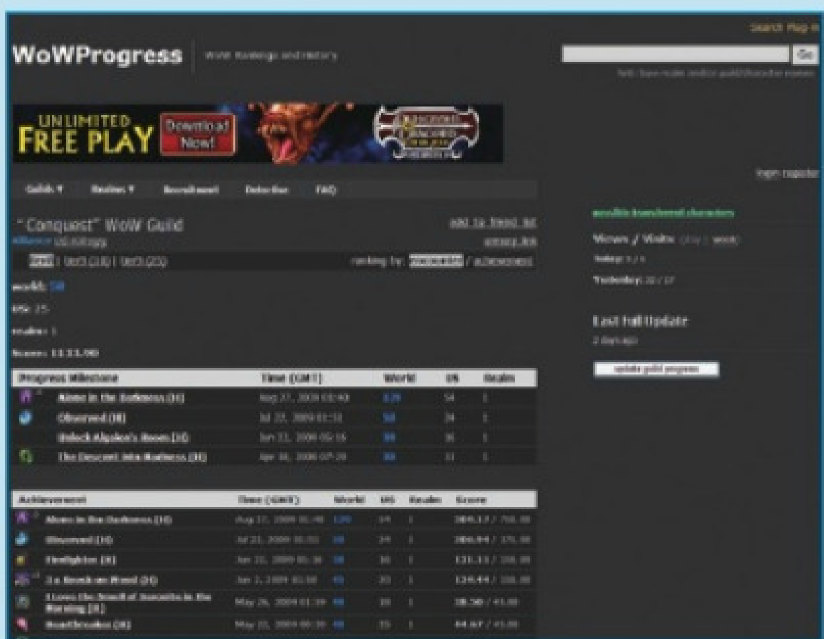
笔者曾在Conquest待过一小段时间，虽然不是那么了解公会和人员的情况，但可以感觉到，Conquest其实也存在这样那样的问题和一些内部的不和谐，跟绝大多数公会一样。但在那个进取的时代，因为大家都有共同目标，有着争取第一的强烈心愿，才盖过了这些问题，当他们失去了拥有足够资历和能力的领导者以后，突然四分五裂也并不奇怪。更重要的是，今天的《魔兽世界》对那些老资格的玩家早已没有足够的吸引力。尽管英雄模式和困难成就仍然有很高的挑战性，但这个游戏已经不是最初那个面向铁杆玩家、延续《无尽的任务》的风格的游戏了。



告别《魔兽世界》声明


Itzlegend习惯于战斗前在空地上带领一些队员进行示范，解释Boss战的打法


击杀克尔苏加德的瞬间



奥杜尔成绩

魔兽世界
制作：Blizzard Entertainment 运营：网易
游戏类型：在线角色扮演 游戏状态：收费运营
官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

《魔兽世界》3.3补丁测试服后续体验

在上一期《大众软件》中旬刊，我们已经在关注《巫妖王之怒》的最后一个大型补丁内容了。当时测试服刚刚开放，很多很内容也没有开放，我们的关注更多只能是纸上谈兵。一个月过去了，3.3补丁仍旧在测试服上运行，但是距离最终发布显然已经不远了。本期我们重点关注的就是钓鱼大赛和全新的地下城组队系统。

诺森德卡鲁亚克钓鱼大赛

荆棘谷钓鱼大赛一直是很多喜欢钓鱼和喜欢成就的朋友的恶梦，每周参加，每周都失望，要想赢得比赛除了经验外很大程度要看运气，而且荆棘谷有太多的小号也要插一脚。很多人已经完成所有钓鱼成就，就是无法赢得比赛拿到头衔。现在暴雪终于加入诺森德版本的钓鱼比赛，比赛由卡鲁亚克海象人举办，服务器时间每周六下午2点开始（测试服最新补丁的时间，最初的说明是每周三晚上8点），Elder Clearwater会在达拉然等待2个小时，头1个小时内最先钓到Blacktip Shark并交给他的玩家将成为冠军，其他钓到这只鲨鱼的玩家在接下来的1个小时内交给他仍然可以获得少量奖励。

当比赛开始后，在诺森德几乎任何鱼群，只要能钓到Pygmy Suckerfish的地方，就有机会钓到Blacktip Shark，在普通的水里也有机会钓到，但几率要小得多。这个比赛只要求钓到1只Blacktip Shark，虽然几率不大，但在诺森德任何地方都可以钓鱼，要比在荆棘谷不长的海岸线跟一大堆人抢鱼群要好得多。另外3.3版本中即使是钓鱼技能为1也不会从鱼群中钓到垃圾，可能任何人都可以参与。当然有快速史诗飞行坐骑和相应的冷天气飞行技能还是很必要的，可以快速飞到下一处鱼群所在地。

冠军会获得大量的经验值，满级玩家则是获得经验值转换成的金币，另外还有5000点卡鲁亚克声望，还可以从下面两件装备中选择一样：

恐怖海盗之戒（Dread Pirate Ring）：账号绑定；唯一，装备后；手指；+34 耐力；需要 等级1到80（80）；装备：暴击等级提高53点；装备：命中等级提高29点；装备：杀死怪物和完成任务所获得的经验值提高5%。

海湾之靴（Boots of the Bay）：拾取后绑定；脚部；需要 钓鱼（200）；装备：钓鱼技能+15；使用：把你传送到藏宝海湾最棒的饮酒地点去（1天冷却）。

前一件的“传家宝”装备显然会吸引很多不喜欢钓鱼的玩家参与比赛，可以跟“传家宝”衣服和衬肩的效果叠加，获得的经验值总共提高25%。后者除了特别喜欢收集钓鱼装备的玩家外，唯一的用处就是可以更方便地参与藏宝海湾的钓鱼大赛。不过3.3版本中“荆棘谷钓鱼大师”成就将会改成“亚泽拉斯钓鱼大师”，条件改为赢得卡鲁亚克钓鱼大赛冠军或者荆棘谷钓鱼大赛冠军。要想赢得荆棘谷的比赛除了运气（少钓到垃圾和无关的鱼）、经验（熟悉鱼群的刷新、下杆的技巧等）外还要祈祷不要有太多人出现在自己选择的那段海岸，新加入的比赛也纯粹是看运气。但不管怎么样，每周多一次机会总是好的。

组队工具升级版——地下城系统

新的地下城系统是3.3的一大重点，目标是让大家可以更方便快捷地找到5人副本的队伍，它有点类似目前的战场系统。

玩家可以作为个体，不完整的5人队伍或完整的5人队伍加入地下城系统。然后像现在的组队工具一样，大家可以选择各自的职业定位：坦克、治疗或DPS。你可以选择超过3个的地下城，可以看到有多少人在排队，预计还需要多久才能组成队伍，但你无法自己挑选成员，系统会自动匹配，智能地选择合适的职业，选择与副本等级要求相符的队员，并且根据每个人所有的装备（不仅仅是身上装备着的）来判断是否达到这个副本的要求（但比较宽松，只能阻止一身任务绿装的菜鸟加入英雄副本的队伍）。当然，有进入条件的副本也会判断是否符合条件（不符合的话无法排这个副本），最大的好处是这个系统也是跨服的，可在同战场组的玩家当中进行匹配。系统会倾向于选择一个有经验的领队和经验不足的队员。如果大家对某个成员不满，可以投票将他/她踢掉，但需要4票通过才行。

当队伍组成后，就像战场一样，所有人会被直接传送到副本内，离开副本时又会传送回原来的地点，如果只是临时离开修理装备等，之后还可以选择传送回副本。使用该系统组队将会强制使用增强的“需求大于贪婪”规则，任何


3.3新增的NPC出售的宠物白化蛇（Albino Snake）



3.3中将可以用10块Heavy Borean Leather（厚北地皮）兑换一块Arctic Furs（极地毛皮），有助于提高厚北地皮的价值


3.3新增的NPC出售的宠物花斑猫（Calico Cat）


冰冠堡垒的首领之一

人都不能更改。这个规则规定只有适合使用某件装备的人才能选择“需求”，如盗贼就不能“需求”加法术伤害的装备（还别说，我就见过穿法伤装备的盗贼），圣骑士也不能“需求”布甲皮甲锁甲装备，“贪婪”选项则没有限制，如果队伍中有一个高等级附魔师（技能必须足以分拆该副本的掉落），还可让系统自动分解没有人要的装备并分配（这个限制主要是保护附魔师的地位）。

如果打完之后你觉得不喜欢某些队员，你可以把他们拖入黑名单，这样以后地下城系统就不会再安排你跟他们在同一个队伍里。

这个系统还提供“随机选择副本”的功能，原有的每日普通和英雄副本任务将会取消，取而代之的是如果大家选择“随机选择副本”，每天第一个完成的随机英雄副本（杀死最后的Boss）将会奖励两个顶级的Emblem of Frost（冰霜纹章），之后完成其它随机英雄副本还会奖励两个次级的Emblem of Triumph（胜利纹章），而每天第一个完成的随机普通模式是奖励两个胜利纹章。

至于团队的副本，同服的临时队伍就已经存在很多问题，在装备的分配上往往有纠纷，很多临时队伍经常连十字军试炼普通模式都打不过，需要在第二天继续尝试。如果是跨服的团队显然会带来更多的问题，特别是很难跨服沟通，如果打十字军试炼卡在对立派系勇士那里，第二天你想要继续却发现另一个服务器上的人已经把它打完了，那肯定会很恼火。考虑到这些因素，团队副本暂时不使用类似设计，只限于同服务器而且仍然是需要队长手动挑选队员。

在改进系统的同时，旧的组队频道将会回归，不再局限于使用组队工具时才自动加入，而是固定的频道。不过这只限于在各主城时，而不是测试服上曾经出现过的全艾泽拉斯联网聊天及广告频道。为了鼓励大家使用地下城系统，使用该系统顺利地跟随机玩家组队，累计达到100人时，就可以获得一只可爱的小哈巴狗宠物。其它有趣的信息包括：

1.通过随机英雄副本选项如果选中当天已经打过的副本，你还可以再打一遍，但无法手动选择该副本。

2.通过地下城工具寻找队伍然后脱队的人，会得到一个类似脱离战场的Debuff，15分钟内无法再使用地下城工具。如果一个队伍不喜欢当天的第一个随机英雄副本，可脱离并等待15分钟再选择随机副本，奖励不变。

“太阳井辐射”2.0版

很多人都怀疑《魔兽世界》的副本设定团队和装备设定团队之间严重缺乏沟通，因为早在《燃烧的远征》时代就存在装备与副本不能协调的问题。如坦克装备提供过多的闪躲招架等属性，导致坦克回避过高。设计最顶级的太阳井副本时，为了提高难度而不得已采用下下策，给副本中的所有怪物增加了“太阳井辐射”的Buff，提高怪物击中目标的几率5%并降低目标的闪躲几率20%。

到了WLK，暴雪宣布已经“吸取了TBC的教训”，为了避免这种情况再次出现，给坦克装备的招架闪躲属性增加了效益递减，使坦克们无法把一项属性堆到过高的程度。可讽刺的是，现在他们又不得不在WLK的最顶级副本“冰冠堡垒”中采用同样的设计，让所有怪物获得称为“冰冠王座的寒气”的Buff，降低目标的闪躲几率20%。借口是，因为之前他们决定让十字军试炼副本的困难模式掉落更高一级的装备（物品等级258），结果坦克的装备水平超出了计划的预期，原本冰冠堡垒的装备应该是物品等级245的。实际上，坦克们都流行堆耐力护甲等“有效生命值”，很少有人去堆闪躲、招架等回避属性。尽管如此，回避值仍然高到需要用下下策来削弱，那设计上为什么会重复同样的错误呢？

其它测试服的关注点

一个团队打通冰冠堡垒的普通模式（击败巫妖王）后可以解开冰冠堡垒的英雄模式。与十字军试炼以及奥杜尔不同的是，可以针对单个首领调整难度，这样小怪会保持普通模式的难度，只有首领们有英雄模式。暴雪还考虑将来把十字军试炼也改成这种模式，纳克萨玛斯和奥杜尔则不会有变化。

通过挖掘测试服的数据文件，有人发现一个“追踪作用”的成就，记录你所获得的一些稀有宠物，包括了红、绿、蓝等3种龙宝宝、3.2加入的7种小恐龙（原本是几只稀有恐龙掉落，3.3将改成从稀有刷新的相应恐龙蛋处拾取到）、外域钓鱼日常任务取得的4种鳄鱼宝宝（3.2提高了掉落率）、来自祖阿曼的魔汁、软泥怪掉落的包包中有小几率开出的恶心的软泥怪、1/5000掉落率的超稀有宠物花羽鹦鹉（荆棘谷的海盗掉落，3.2改成了史诗物品）、仲夏火焰节时才能取得的灼烧石（奴隶围栏内，通过日常任务召唤出冰霜之王埃霍恩，击败后出现的箱子里有小几率开出）。这最终很可能成为一个正式的成就，给集齐这些稀有宠物的玩家一个特别的奖励。

（本文部分插图来自MMO-Champion网站）


阿尔萨斯曾经的坐骑，亡灵飞马


3.3新增的铁甲冰霜飞龙



冰冠堡垒的部分地图



原定的卡鲁亚克钓鱼大赛日期


地下城系统：随机英雄副本奖励冰霜纹章

头条新闻

■育碧软件公布上半年财报，收入符合预期

11月5日，育碧软件发布截至2009年9月30日过去6个月的销售数据报告。2009～2010财年上半年销售额为1.66亿欧元，与上一财年同期的3.44亿欧元相比，降幅为51.7%。其中，第二季度销售额为8300万欧元，与上财年同期的1.75亿欧元相比，下降52.8%（第二季度的销量冠军是《狂野西部——生死同盟》，累计售出约90万份）。虽然销售额大幅下降，但这个结果与育碧软件之前发布的销售指导目标相符（第一季度财报发布时预测的销售额约为8000万欧元），考虑到4～9月育碧并未发行传统意义上的大作以及游戏业整体低迷，这个结果仍然可以被接受。


育碧在Wii上有了越来越多的热卖软件

育碧同时确定了2009～2010财年的全年目标，即销售额达约10.4亿欧元。育碧财报指出，由于“具备一个由重量级主打游戏作品组成的产品组合”，预计销售额将于本财年的下半年显著上升（约22%），并获得最少17%的利润率。其中，第三季度由于有《刺客信条Ⅱ》《化身》《疯狂兔子归乡记》《肖恩·怀特的滑雪板——世界舞台》《舞力全开》《我形我塑》等主要作品发布，预计销售额将达约5.4亿欧元，与上财年同期相比上升6%。育碧首席执行官Yves Guillemot表示，随着《汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪》《赤钢2》和R.U.S.E.的陆续发售，预计第四季度的增长将更为强劲。

2009年前9个月，育碧在美国和欧洲地区仍旧位列第4大独立出版商，其市场份额相比上年同期并无变化。

■《波斯王子——时之砂》发布首个预告片


王子和公主


动作还真有点游戏里的影子

迪士尼的2010年暑期电影《波斯王子——时之砂》（Prince of Persia: The Sands of Time）日前发布第一款预告片。《波斯王子——时之砂》由著名制片人杰里·布鲁克海默（Jerry Bruckheimer）负责制作，《哈利·波特与火焰杯》导演迈克·纽维尔（Mike Newell）执导，杰克·吉伦哈尔（Jake Gyllenhaal，出演过《断背山》《十二宫杀手》等片）扮演片中的主角达斯坦王子（Prince Dastan），邦女郎杰玛·阿特尔顿（Gemma Arterton）饰演女主角Tamina。虽然从角色名来看，电影进行了一些人物上的改编（原作中的王子没有姓名），但从预告片的效果看，基本上沿用了同名游戏的故事框架，邪恶的国师The Vizier也会出场亮相。而片中人物的装束也十分符合游戏原设，达斯坦王子的形象与《波斯王子》三部曲中的王子简直毫无二致。这部电影预计于2010年5月28日在北美上映。



月评

■假，新闻

当我们回忆印象里的假新闻时，我们似乎总是倾向于认为，那些新闻至少看起来是非常逼真的。实际上，在受众群年龄低、分辨力差，某些媒体从业者素质不高的游戏圈里，那些炮制得极为低劣的假新闻，也可能占据头条位置，甚至成为某些媒体哗众取宠的工具。

11月5日，伴随育碧新一季财报同时发布在中文网络媒体上的，就有这么一条假新闻，文中称，育碧“终究没有抵挡住金融危机的冲击波”，由于“资不抵债，向该地政府提交了‘破产保护申请’”。文中还称，育碧在欧洲市场的销售额与去年同期相比下降了“高达19%的百分点”，加上许多大作因资金困难开发周期变长，导致了育碧的“破产”。

这条没有任何国外来源的新闻被一些中文网络媒体轻率地转载了。事实上，只要你多个心眼去Google一下育碧同一天发布的英文财报，就会发现更好的造假素材——我相信那个造假者甚至没有读过最新的财报，否则得知育碧上半年的销售额下降51%，也就不会用“高达”一词形容那个19%的数据了。

有些迹象再明显不过，在育碧财报所统计的4～9月，本来就是传统上游戏发行的淡季。尽管销售额因金融危机大幅下滑，但育碧仍旧占据了美国市场的4.2%，以及欧洲市场的7.9%（上财年同期的数字分别是5.0%和7.9%），可见销售额的下滑是整个市场的惯性作用，并不能证明这家公司出现了问题。相反，育碧近来的举措显示，这家公司还在趁游戏业低迷之机为今后的发展布局。除了在世界各地陆续开放工作室，还刚刚收购Nadeo，进军赛车游戏领域。

育碧首席执行官Yves Guillemot的表态，是育碧目前状况的最佳陈词，他说：“由于我们近年来在发展创作团队方面的投资，我们在中短期内将在行业的所有领域内发起很多提案和创新，涵盖现世代及次世代游戏主机游戏以及网络游戏。”

玩过5代的玩家在进入《英雄无敌——王国》中文官网（http://www.hommk.com）的一瞬间就会被感动，熟悉的背景音乐、优美的旋律，让我们仿佛回到了5年前这个系列重生的时刻——是的，《英雄无敌》又回来了

英雄无敌——王国

预计封测日：2009年11月

■陕西 Oracle

■游戏无时无刻不在告诉玩家，合理地掌握兵种相克，往往可以事半功倍。



现在我们可以选择4个种族，相信以后会逐步开放更多种族

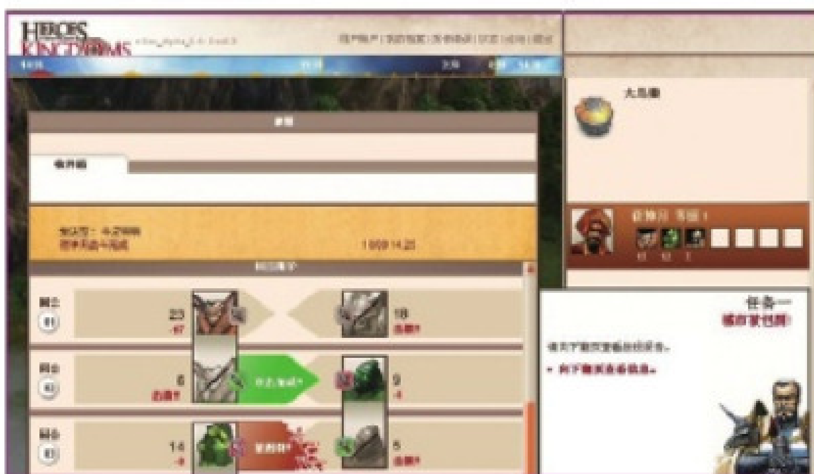
《英雄无敌——王国》终于要迎来它的国内封测，尽管确切封测日期直至截稿前都未公布，我们仍然得到了这款游戏的重要信息，以及一些新的特性。

平缓的上手曲线

在进入游戏之前系统会进行一项测试，以验证玩家的配置能否进行游戏——不要惊讶，虽然这是一款网页游戏，但精美华丽的画面和较为复杂的系统，与市面上的主流网页游戏自然不可同日而语。之后玩家从圣堂、学院、地狱、墓地这四大种族中任选一族，给城市和英雄取一个名字，便可以进入这个充满亲切感的世界了。

无论是《英雄无敌》系列的老玩家还是新手，在面对《王国》时都不会有任何门槛。玩家进入游戏后，将在一名导师引导下选择联盟、创建国家、开发城市、抵御外敌，最终建立属于自己的王国。游戏的教程由几个任务组成，分别对应游戏的各系统，如建设部分与战斗系统。教程非常详尽，每个步骤都有特别说明，以确保新玩家能快速上手，老玩家能很快适应这种新的游戏方式。


本作在画面上采用了大量《英雄无敌V》的风格，这个主城是不是很熟悉呢


每次交战后的详细战役报告，可以供玩家详细分析战斗得失

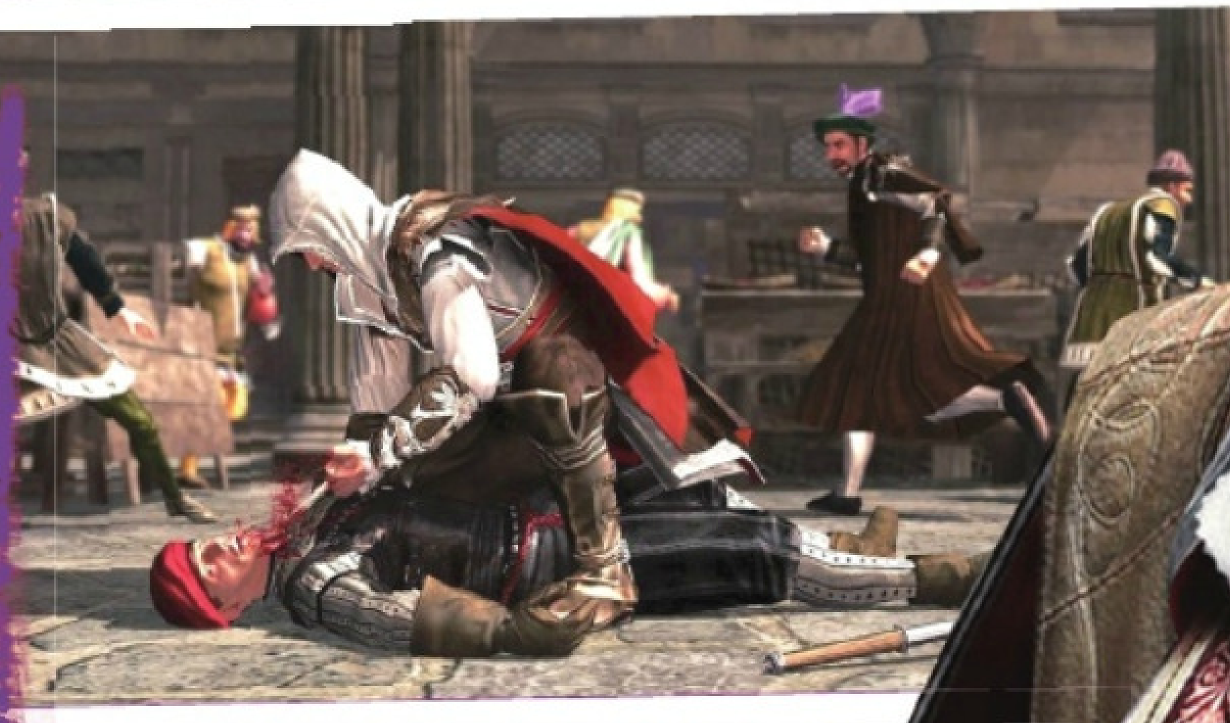
与主流策略网页游戏类似，城市建设需要大量资源，同时也要耗去一定时间，资源耗费与建造时间有一个动态平衡，如果不想等太久，完全可以一次性耗费大量资源使建造速度最快，反之亦然。只要玩家此前玩过同类网页游戏，面对这样的建设系统无疑会很快上手。

适合网页的战斗方式

战斗系统可能是改动最大的地方，玩家无法手动控制战局，也没有地形、走位这些让玩家津津乐道的高级技巧。本作的战斗更为宏观一些，通过简单的兵种相克来实现一定的策略性。玩家可通过拖拽并放开单位来改变它们的位置，来造成己方优势兵种对抗地方弱势兵种的局面。比如你可以用骑兵去攻击对方的远程单位，也可以用近战兵去迎战对方的骑兵，运用一定的策略，部队会得到更多的攻击加成。

战斗结束后，系统会给玩家发送一封邮件，点击便可查看战斗结果。不仅可以看到经验值、杀敌/伤亡数，为了弥补半自动战斗造成的带入感缺憾，战役报告还提供了每个回合的细节，让玩家更清楚地了解战斗。同时，兵种相克的作用也会很明显地体现在战役报告里。游戏无时无刻不在告诉玩家，合理地掌握兵种相克，往往可以事半功倍。P

英文名： Heroes of Might and Magic: Kingdoms　**本刊译名：** 魔法门之英雄无敌——王国
游戏类型： 在线策略　**制作：** Ubisoft　**运营：** 未定　**期待度：** ★★★★





《刺客信条Ⅱ》的通缉系统采用了《终极刺客——血钱》的设计：如果Ezio过多采用"高调"的方式进行刺杀活动，那么他的通缉指数就会升高，这样无论到哪里，从守卫到路人都会对Ezio产生怀疑。而在他的邪恶形象变得人所共知之后，就会面临"老鼠过街，人人喊打"的礼遇。和大光头代号47一样，Ezio可以用钱来贿赂城市的统治者，从而让他们对自己睁一只眼闭一只眼。在手头紧的情况下，Ezio也可以撕下街头的通缉令，或刺杀当地的腐败官员，让自己在人民群众中由一个冷血杀手，变成一个黑暗公正的执行者，从而逆转自己岌岌可危的公众形象

刺客信条Ⅱ

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■游戏方式上看起来充实了许多，更重要的是生活气息。

《刺客信条Ⅱ》的故事开始于1476年，结束于1503年，之间有将近30年的历史跨度，制作组是如何来表现Ezio的成长呢？关卡设计师Chris Weiler告诉我们："我们在游戏中看到的一切，实际上都是Ezio的后代——Desmond Miles躺在Animus系统中进行的DNA记忆回放，这也就意味着玩家们并不需要从Ezio呱呱坠地时开始，以线性的方式等到他手刃全部仇人的那一天。整个游戏的关卡数量和前作大体相同，我们会以跳跃的方式来实现时间线的推进。"

Ezio的圈子

游戏中我们首先看到的Ezio，是个满脸稚气的少年。家庭被恶人陷害，父亲惨遭杀害，愤怒的Ezio第一次穿上了父亲留下的刺客行头，开始他的复仇。随着时间的流逝，他长出了浓密的胡须，皮肤变得粗糙，岁月在面庞留下痕迹。从毛头小子到刺客大师的成长，除了自身的努力外，更需要他人的技艺传授和帮助。叔叔Mario是Ezio的导师，他交给了Ezio战斗的技艺。同Ezio私交甚密的列奥纳多·达·芬奇，会提供大量领先时代的发明创造。Ezio还要通过佣兵、小偷和妓女3个街头势力，学习潜行、窃听、偷盗等技巧。

与Altair相比，Ezio并不属于刺客组织，但他却有自己的刺客总部。身为一个银行家的继承人，Ezio拥有一座庞大的宅邸，以及周围大量可以用于建设的空地，你可以将上面修建商店、铁匠铺、马厩、图书馆，最终建设出一座小镇。城镇本身也提供了多种多样的功能：你可以收税，以折扣价格购买武器和新的打斗招式，储存自己在冒险过程中找到的稀世珍宝。



年轻的Ezio，还未经历严酷的生活



Ezio踏上了复仇路



她们可以成为Ezio的耳目



小偷集团的首领

更多花钱的理由

本作在3座城市之间的旅行除了骑马以外，还可以通过驿站完成瞬移，喜欢偷懒的玩家可要提前准备好差旅费。在同一座城市中的旅行也并不一定只有靠"11号公共汽车"，Ezio可以付给马车车夫费用，让他们带你去城市中的任意位置。沙盘游戏最令玩家们头疼的，就是跑路问题，在《刺客信条Ⅱ》中只要肯花钱，我们就可以轻松应对。就算是任务的下达方式也改为"无线"，Ezio可以通过信鸽和各个派系的领导人联系，每只信鸽都要花钱去买——它的价格比乳鸽要贵多了。

英文名：Assassin's Creed II **本刊译名：**刺客信条Ⅱ **游戏类型：**动作
制作：Ubisoft Montreal **发行：**Ubisoft **期待度：**★★★★



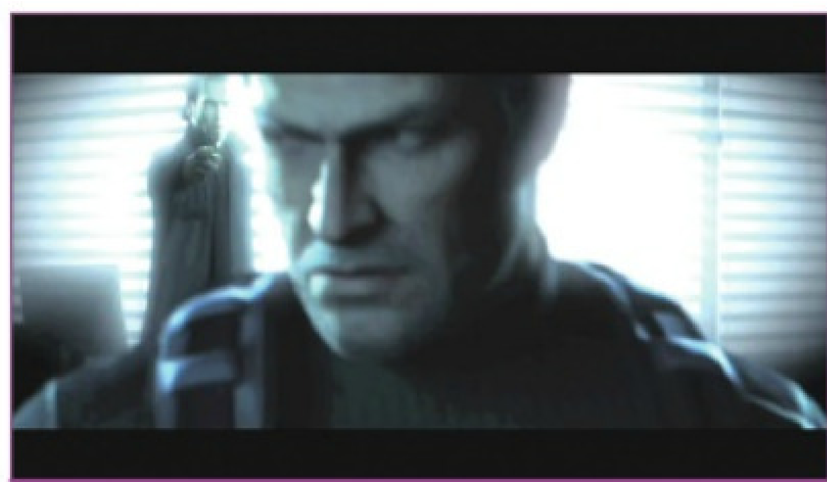
就像我们先前看到的"厕所拷打"一样，Fisher所作出的拷打动作，取决于目标周围的环境。按下手柄上的X键，就是拳打面部。如果玩家使用S摇杆将其拽到环境中的特定物品处之后再按下X键，就可以让此时的审问对象与环境发生"有趣"的互动。在视频中，我们看到了这个可怜的家伙被Fisher抓住脑袋，然后朝汽车的保险杠、挡泥板上猛砸。大叔一边猛踹这个可怜家伙的后背，一面不停的咒骂。临走之前还用刀将施暴对象的手掌和汽车引擎盖钉在了一起……真不知道最终Boss被Fisher逮着之后会享受怎样高规格的待遇

细胞分裂——定罪

预计发售日：2010年2月23日

■江苏 防弹手柄

■退无可退的Fisher决定放手一搏，他不再低调，而是全力出击。



有些朋友是可以信任的

在《细胞分裂——定罪》于E3上公布的Demo中，Fisher在马耳他岛找到了杀害自己女儿的元凶Kobin，但在最后，一群头戴红色"三眼幻魔镜"的特种部队士兵从天而降——制作人Alexander Parizeau告诉我们，这些就是升级后的"第三梯队"派出的"分裂细胞"。在根本没有胜算的情况下，Fisher只能举手投降，但Kobin的一句台词让我们对接下来的故事产生了无限的联想——"如果你想知道真相，就跟他们走。"

回到华盛顿

制作组近期公布了第二段开发者日志，可以看到这样一个片段："第三梯队"的办公室内，在《双重间谍》中间接搞垮3E，并且害死Lambert的阴谋家Williams，对着Fisher离开的背影大声咆哮："Fisher，你不能就这样一走了之，是我们造就了你，我们知道关于你的一切，你永远也逃不掉。"这个剧情过场中可以看到Fisher的右手依然缠着绷带（在马耳他岛拷打壮汉过程中，Fisher的手掌被破碎的镜子玻璃割伤），因此可以断定Fisher在被带回华盛顿后，重新获得了身份。但此时他已不再愿意与腐化的官僚同流合污，这也意味着他已经将自己置于3E的对立面。



并不是简单地瞄准、爆头



军事顾问Steve Masters演示手枪瞬杀动作

决定"单干"的Fisher获得了恐怖分子准备在华盛顿引爆一枚电磁脉冲炸弹的消息，种种迹象表明，这个名为"黑箭"（Black Arrow）的组织，与政府有莫大的关联。Fisher在首都的第一个任务，就是拷问一名"黑箭"的军官。在使用"标注&执行"系统清理了杂兵后，Fisher抓获了目标，并且进行了残酷的刑讯。

高科技装备的回归

声纳眼镜不但可以让Fisher在黑暗中知道周围活动物体的位置，还可以让他实现透视。这一高科技装备可以和Fisher威力无比的瞬杀特技配合使用，让Fisher在破门后瞬间扫清全部的威胁。粘性摄像头在本作中回归了，除了以往的功能以外，这种侦查装备对处于观察死角中敌人活动的呈现，可以用来扩大"标注&执行"系统的使用范围。

关于"标注&执行"是否破坏平衡性的问题，开发者也进行了解释。原来，我们先前看到的瞬杀，在正式游戏中是非常危险的，因为你无法一下就清理掉整个场景的敌人，而胡乱开枪后的声响，将使自己彻底暴露。最好的瞬杀武器是Fisher的无声手枪，而它的最大锁定数和威力，显然不能赋予大叔这项绝招"吃遍天"的特殊待遇。P

英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction　本刊译名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

头条新闻

■《龙世纪——起源》获得媒体好评

由EA发行的BioWare年度大作《龙世纪——起源》自11月3日发售以来，持续获得玩家和游戏媒体的好评。欧美主要游戏媒体都对这款年度RPG投入了相当大的热情。PC Gamer的评分是94%；Gamespot网站为游戏的PC版打出了9.5的高分，对复杂深入的故事、迷人的对话和配音、丰富的世界以及战斗乐趣等方面都表示大加赞赏。游戏的自由度也相当高，玩家可以自由培养他们的角色，获得强大的特殊能力（法术、天赋和技能）。而在令人动容的故事之中，玩家可选择结盟或敌对的对象，透过他们做出的选择以及展现实力的方式，改变世界的面貌。IGN的评论在整体印象和耐玩度上给出了10分，他们认为，很明显，BioWare轻松地创造了一个属于自己模式的世界，每个事物都有一个目标、一个历史和一种文化。IGN为游戏的手感打出了9分，在欧美游戏中算是比较好的评价。只有画面成为媒体指责的对象，IGN只为PC版的画面打出了8分。在Gamespot和IGN的评价中，由于Xbox 360版贴图缩水严重，相比PC版都减少了0.5左右的评分，GameRanings网站的平均得分达到了91.27%。只有欧洲网站Eurogamer打出了7分的低分。



Eurogamer曾为《崛起》打出了4分（10分制）

■《战地——叛逆连队2》公布限量版细节

《战地——叛逆连队2》定于2010年3月2日在全平台发售，日前游戏公布了限量版内容的细节。这款限量版的售价和普通版相同，都是59.99美元，只是为那些率先通过零售渠道买到游戏的玩家准备的。据称《战地——叛逆连队2》的限量版主要有以下特色：可使玩家在初入游戏的那刻起就在多人模式中具备6种特别的本领，其中4种面向载具，另外两种则是获得《战地1943》的古董枪械。其中，地面载具装甲强化针对所有地面载具，削弱所有高爆及穿甲战斗部的威力，极大提升载具的生存能力；载具火力提升，可实施于各型装甲车辆，大幅提升其目标搜索距离及有效射程。显然，这些设计可以大幅提升玩家在多人模式里的能力，不知届时无法买到限量版的玩家是否能坦然接受？

■《FIFA足球经理10》10月30日发售


比赛画面的引擎取自FIFA 09

EA的年度足球策略游戏《FIFA足球经理10》已于10月30日发售。新版的“FIFA足球经理”游戏，可以让玩家经营全世界超过40个联赛，与8位玩家在同一联赛中较量。EA说，游戏拥有改良的3D界面，超过数百段的全新动画及5000多种以上的事件左右赛事，战术选项及球员资讯都能详细掌握。经理人也可现身球场边，通过“经理吼叫”功能左右赛事。游戏还提供了多种新玩法，包括“线上模式”，这个免费的“线上模式”据说很容易上手，玩家可以在两三个小时内就完成一个赛季。EA的“FIFA足球经理”游戏虽然拥有漂亮的界面，但在评价上一直不及Sports Interactive的“足球经理”（Football Manager）系列，《足球经理2010》发售后获得了极高的评价，我们也期待《FIFA足球经理10》能有更好的表现。

月评

■《爱丽丝》疑云

在一部电影的制作初期，往往会在正式预告片亮相前发布一段短预告，这种短预告习惯上称为“Teaser Trailer”，中文译为“先行预告片”。先行预告片通常不长，也看不出故事，但可以大略展现出影片的风格，给人大致的第一印象。今天，游戏工业迅猛发展，在宣传手段上已经无限向电影靠拢。“Teaser Trailer”是大型游戏发行商必备的功课。但你听说过假冒的先行预告片吗？



“麻辣马”的官方网站，虽然很久没有更新了，但你仍旧可以尝试通过“招聘信息”称为麻辣马的一员

11月3日，一些欧美网站发布了一段名为“爱丽丝回归”的视频，并称之为EA新游戏《爱丽丝》的“Teaser Trailer”。新版《爱丽丝》从今年3月的DICE展会上发布以来，目前所有的消息只是一张游戏的概念草图。看来这部“Teaser Trailer”可以透露更多的信息？是的，我们在这段视频里看到爱丽丝，也看到了柴郡猫，但那粗糙的画面似乎总是在提醒你有什么不对劲。果然一天后，《爱丽丝》制作人American McGee在自己的博客上辟谣，他说：“昨天，一些网站选取了一段我们的Fans制作的视频并宣称它是Alice 2的官方预告片。我想在此澄清：正如已经提到的，它是非官方的版本，而且没有表现出任何Alice 2的艺术思路和故事元素。我们会在未来和你们分享游戏的详情。”

原来，这段视频只是恰好放到新版游戏的官方网站（http://www.returnofalice.com/）上，而引起了不必要的误会，现在官网已经删除这段视频，并且官网链接也自动跳转到了American McGee的博客。

《爱丽丝》虽然还没有着落，但你仍旧可以从McGee的博客上看到更多。这个美国人设立自己的工作室已经3年，他还在不断制作自己的游戏，而且也在感受生活里的点点滴滴，并且用他的图片和文字记录一个城市的飞速改变。是的，如果你当真曾经被McGee的游戏迷倒，成了他的粉丝，或者立志投身游戏产业，干出一番事业，都可以在上海市长宁区的一个普通写字楼里找到他。P

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

DICE还给《叛逆连队2》中的单兵加入了一种比火箭筒更棒的武器，这就是追踪器发射手枪（Tracer Dart Pistol），在面对钢铁怪物时显得更有胜算。士兵可以用它将一个磁性的信号发射器发射到对方的装甲车辆上，这样本方的重火力就可以轻而易举的锁定目标，从而在视距外给予火力支援

战地——叛逆连队2

预计发售日：
2010年3月2日

■江苏 防弹手柄

■在恶搞之外，这仍是一款真实的合作射击游戏……

即将与游戏机版同步登陆PC的《战地——叛逆连队2》，让偏爱现代题材团队射击的玩家又多出了一个选择（另一个当然是《使命召唤——现代战争2》）。黑色幽默氛围、全部场景可破坏的特性以及丰富的载具驾驶，是前作最吸引射击游戏爱好者的地方，这些特性将会在本作中得到继续加强。

全地形摩托车（ATV）是本作新增的一种高机动性载具，它本身不会提升玩家的火力和防护能力，但其优越的速度和敏捷性，使得它们成为玩家在多人对战中快速占领地图上战略点的关键。


ATV是本作新增的载具，看上去非常有新意


俄国的特种兵职业，造型看上去很帅


坦克在加装防空武器后，也能成为直升机猎手


俄国和美国为了油田而在阿拉斯加大打出手

操纵战争机器

玩家可以在驾驶过程中使用手枪和微型冲锋枪来射击敌人。在需要使用双手操作突击步枪和火箭筒时，必须先将ATV停稳，然后再进行攻击。整个过程无需下车，非常适合Hit & Run的打法。

ATV本身并不具备攻防能力，因此它在坦克这样的重装备面前显然是不堪一击的，但是ATV强悍的机动性优势，使得它也能在一些特殊环境下发挥惊人的作用：ATV是唯一可以在树林和城镇的小巷中穿梭的地面载具，在这些狭窄环境下会让对方的重型军械吃尽苦头。

自定义火力

通过职业和装备的搭配，创造出个性化的士兵，一直都是《战地》系列的主题之一。在《叛逆连队2》中，DICE加入了对载具的火力和装甲的自定义系统。在防护方面，玩家可以根据作战需要，为自己的战车选择加挂爆炸式反应装甲（提高在遭受火箭筒、反坦克导弹袭击后的生存可能），或是安装附加的复合装甲板（用于应对穿甲弹攻击）。在改善装备防护性能的同时，也会给它们的机动性带来显著影响。

玩家还可以在地面载具上安装附加武器，比如“悍马”的默认装备只有一挺“地狱夫人”机枪（M2BH），但你可以为其加装榴弹、烟幕弹，甚至是反坦克导弹发射器。此外，玩家也可以在战斗过程中随时对战车的武器配置进行更改，让那些看起来毫无还手之力的老旧装备杀伤力陡增。

英文名：Battlefield Bad Company 2　本刊译名：战地——叛逆连队2　游戏类型：射击
制作：EA DICE　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★







《破坏者》卖点一流，但透过为数不多的实际流程演示，游戏的相关子系统到还没有完全展现出来。这款游戏的潜力如何，我们依然不得而知。根据制作者的说法，是Ubisoft的《刺客信条》启发了《破坏者》，我们也希望Pandemic Studio能用丰富的游戏内容，来弥补同类游戏在整体框架和游戏性之间的失衡

破坏者

预计发售日：2009年12月8日

■江苏 防弹手柄

■巴黎抵抗者的卖点一流，但临近发售仍旧没有展示太多的子系统。

从EA对《破坏者》的高调展示来看，《破坏者》应该是一款“源于GTA，高于GTA”的作品，无论是沦陷后的巴黎，还是《罪恶之城》式的黑白画风，都让这款ACT拥有了历史的厚重感，这是它吸引玩家的一个重要原因。但《破坏者》临近发售仍旧没有展示太多的子系统和剧情概况，我们只能从现有的试玩Demo中猜测游戏的内涵。

炸毁德军燃料站

制作组最先发布的是一个名为“悄悄地来，吵吵着去”（Quiet in，loud out）的关卡，爱尔兰佬Shaun Devlin的任务是炸毁一个德军的燃料供应站。在驱车前往德军基地外围后，Devlin通过水管爬上了大楼，然后依靠一根绳索潜入了基地的内部。他杀死了一名德军守卫，换上了制服，并且在油库内安放好了炸药（这一Demo的流程其实是完全开放的，不喜欢化装潜入的玩家，可以开车撞开基地的大门，然后拔枪怒射）。

即便使用潜入方式，玩家在行动的最终阶段也会有多种选择：点燃导火索，然后登上一辆德军吉普，在其燃尽之前冲出燃料站；或者在基地内搜刮一番，找到制作定时炸弹的材料，从而在布置爆炸装置后有充足时间从容撤退。

在完成任务后，Devlin来到了一个名为Sexe Sale的艳舞酒吧，这里实际上是抵抗分子的藏身地（法国人可真会选地方），在这里我们也看到了诸多与主线剧情密切相关的人物，包括一名有主角潜质的神秘女性……

盗墓行动

在这个制作组最新演示的关卡中，Devlin的新任务是渗透进被纳粹控制的巴黎公墓，窃取一个藏有机密物品的箱子。由于没有任务简报，我们也不清楚剧情的前因后果。与之前Demo关卡类似的是，此次玩家依然有正面杀入和渗透两种玩法。Devlin可以换上德军制服，大摇大摆地径直奔向目标（但在遇到高级军官之后，依然要进行回避）。



游戏的色调与《罪恶之城》一致，血色除外

找到箱子之后，Devlin将其打开，装在其中的物品我们依然不得而知，只看到过场动画中Devlin的面庞被一阵金光照亮，这一桥段看上去就是制作组对经典动作电影《低俗小说》的致敬。随后Devlin与撤离点负责接头的英军谍报员一道，将箱子抬上了一辆偷来的德军卡车。潜入行动（如果你先前选择潜入的话）至此告一段落，接下来等待Devlin的难题，是如何驾驶卡车冲出德军的包围圈。尽管这个家伙以前就是一个赛车高手，不过他从来都没有试过在枪林弹雨中与子弹比拼速度。



大雨倾盆、热空气造成的扭曲效果……游戏的特效果然很强大



从《德军总部》穿越来的高科技纳粹士兵，惹毛他们就要遭殃了

英文名：The Saboteur	本刊译名：破坏者	游戏类型：动作
制作：EA Pandemic	发行：Electronic Arts	期待度：★★★★


法国抵抗组织就隐藏在这种地点……


步枪的肉搏能力究竟如何？拿这家伙做个试验！


男女搭配，干活不累，抵抗者们也是如此。神秘的女性角色至今没有透露任何消息


齐柏林飞艇只有一个弱点：脆弱。如果你触发了更高的通缉指数，就会引发直升机——不，是纳粹齐柏林飞艇的空中追击。当然，你也有机会用火箭筒将它直接轰掉

一个好汉N个帮

Devlin的卡车面临着德军挂斗摩托、吉普车和半履带式装甲车的围追堵截，行驶中无法用枪械来攻击敌人。Devlin的卡车有一个生命槽，你的任务就是在其耗完之前冲到终点。距离敌人越远，则敌人的命中率也会越低，当然你也可以用出众的驾驶技巧，让自己始终处于敌人的射击死角，然后抓住机会将纳粹们撞得人仰马翻。

为了突出影视化效果，沿途会出现一些固定脚本：纳粹在前方设置路障（玩家硬闯的结果就是直接Game Over），你需要下车，利用各种掩体来保护自己，然后在规定时间内将当前的追兵全部战翻。在这一过程中，地下抵抗军的兄弟们也会露面，用火力来保护Devlin。当Devlin驶离德军控制范围，或杀伤规定数量的敌人后，追兵就会消失，这样Devlin就可以将伤痕累累的卡车驶向抵抗军组织的总部。

在这个关卡演示结束之后，制作组特别介绍了游戏的“民心士气”（Will to Fight）设定。我们之前已经知道了这款画风极其独特的游戏，是如何用画面色彩的转换来诠释法国地下抵抗运动：玩家在一个区域中针对纳粹的破坏活动，会提升“民心士气”，在法西斯铁蹄践踏下的民众会感到欢欣鼓舞，该区域的画面也会增加鲜活的色彩。

在制作组的补充介绍中，可以看到“民心士气”不但改变游戏的色调，也会给游戏方式带来巨大影响。在低士气地区，随处可见德军士兵和盖世太保们的身影，这使得玩家必须时刻小心翼翼，想要执行破坏活动，就必须像《刺客信条》中的Altair那样登上高墙和房顶，避开纳粹的眼线。在高士气地区，也并不意味着德军的势力离开了这里——至少在大街上，你很难找到单个纳粹士兵巡逻，他们会集中在兵营、警察局和指挥部等禁区中。即便玩家与高士气地区的纳粹发生冲突，自由法国战士、马基团成员，甚至是路人也会伸出援手，让德军陷入人民战争的汪洋。

角色原型

一个酷爱赛车运动的爱尔兰人Shaun Devlin，在纳粹占领下的巴黎参加了貌似与自己毫不相干的地下抵抗运动——故事听上去有些天方夜谭的味道。在最新公布的开发者日志中，制作人提到《破坏者》的故事并非是完全虚构的，Shaun Devlin的角色原型，是一位不为人知的英雄——William Grover-Williams。

Williams出生于1903年，他在巴黎长大，15岁时得到了一件改变自己一生的生日礼物——一辆崭新的摩托车，从此开启了他的追风之梦。1926年，Williams成为了一名职业赛车手，先后赢得多项汽车赛事的冠军。法国沦陷后，Williams跟随家人逃亡英国，这个血气方刚从不服输的青年人加入了英国皇家陆军。能够流利运用英、法、德三国语言的天赋，使他被英国特别行动委员会（SOE）相中，不久就被秘密派往法国执行敌后任务。回到巴黎后，Williams以赛车手身份进行掩护，组织了规模庞大的地下抵抗团体，并且积极配合盟军情报人员的活动。

1943年，Williams不幸被纳粹特务逮捕，在经受了漫长的肉体和精神的双重折磨后，Williams于纳粹灭亡的前夜被秘密处决，直至牺牲都没有透露给敌人任何有价值的情报。与他为法国解放作出的巨大贡献和牺牲相比，Williams获得的荣誉极少，后人只能通过位于英格兰萨里郡的布鲁克伍德纪念碑（该纪念碑用于缅怀为法国抵抗运动献出生命的英国特工），来获知这位传奇人物的存在，但他不过是其中一个不起眼的名字。1945年，SOE计划授予Williams大英帝国勋章，但在得知他已经牺牲后就打消了念头。

《破坏者》定于12月初发售，就目前的情况来看，它的卖点一流，但透过为数不多的实际流程演示，游戏的相关子系统到还没有完全展现出来。这款游戏的潜力如何，我们依然不得而知。根据制作者的说法，是Ubisoft的《刺客信条》启发了《破坏者》，我们也希望Pandemic Studio能用丰富的游戏内容，来弥补同类游戏在整体框架和游戏性之间的失衡。P

头条新闻

■《边境之地》公布首个DLC


这真的是一款不错的适合“刷装备”的游戏

2K Games发行的风格独具的合作通关FPS《边境之地》（Borderlands），日前公布了首个DLC的内容。这个DLC名为“内德博士的僵尸岛”（The Zombie Island of Dr. Ned），预计于2009年年底推出，售价9.99美元。《边境之地》游戏故事背景设定在一个不知名的行星，而这个行星本来就是次等移民所居住的地区，所以没有任何的秩序和法律，而4个主角则是在这个行星试着活下来的小团体。

《边境之地》的发售一波三折，先是主机版先行发售后，PS3玩家发现他们无法邀请好友合作通关。Gearbox Software手忙脚乱才算是将问题彻底解决，使游戏在PSN上运作正常。但好景不长，PC玩家又开始在发行商2K Games的官方论坛抗议，原来很多零售商店在发售日前提前出售了PC版《边境之地》，此时2K Games的网络验证服务器还没有开通，导致所有购买PC版的玩家都无法进行游戏。由于很快就有“破解版”出现，国内订购了Steam版的用户也很受伤。不过，《边境之地》发售后还是赢得了玩家的好评。虽然被认为细节上仍可以雕琢，但这真的是一款不错的适合“刷装备”的游戏。


4个人合作似乎总是能迸出火花

■NBA 2K10进入2010年WCG比赛候选名单



2010年WCG正式比赛项目投票网页

WCG官方网站日前开通了，2010年WCG正式比赛项目的投票网页（http://www.wcg.com/6th/POLL/poll_PTT.asp），玩家只要输入自己的E-Mail地址就可以为自己喜欢的游戏项目投上一票。在今年的体育类比赛项目中，只有FIFA 09一款得到世界范围内影响的游戏最终入选（但比赛版本是PC版），而2010年的投票网页则列出了FIFA 10、PES2010两大足球游戏，以及NBA Live 10和NBA 2K10两大篮球游戏作为候选。目前在国内的NBA 2K粉丝聚集的网站和论坛上已经有人呼吁踊跃投票，让NBA 2K游戏早日进入WCG的正式比赛项目。不过考虑到往年只有EA FIFA系列进入正式比赛项目的惯例，PES2010和NBA 2K这两款“边缘”游戏想一步登天恐怕还是有些困难。



月评

■合作打天下

Vavle Software的《求生之路》是2009年年末最“卖座”的PC游戏之一。这种小成本的热卖肯定了给了业界什么启示，于是一年后看到《边境之地》也就没有什么好奇怪的了。我倒宁愿相信《边境之地》是一个独立的创意，因为都是4人合作，内容有很大不同——《边境之地》是一个枪枪枪的“大菠萝”。但4个闯关的理念其实更重要。

我们知道，自从次世代主机支持联线功能、微软推出Windows LIVE以来，在亚洲地区盛行的网络游戏之外，其实形成了另外一种网络游戏形式。那就是单机版的流程加网络版的对战和合作。这种网络游戏模式不像亚洲地区的网络游戏一样，由于趋利性过强而影响到游戏创作者和游戏体验者心目中的“游戏”定义。同时，它又通过联线功能促进了玩家的交流，又进一步促进了这款游戏的后续产品，例如DLC等内容的制作发售。



装备，我要的是装备！！！

被韩国网游的三要素——打怪、升级、PK——培养起来的玩家也许很难理解，为什么还要有单机内容存在，反过来，欧美地区的玩家也很难理解完全没有剧情架构的纯PK、国战游戏有什么意思。《求生之路》《边境之地》的模式也许是欧美玩家目前最能够接受的模式，这是一种单机和网络游戏的折中，也是个人体验与合作精神结合的最好方式。

当然，我们不能保证欧美游戏一直会是这样。从开发者角度来说，制作一个游戏框架让玩家在其中自由发挥自然省时省力，《求生之路》相比《半衰期2》，就可以不必考虑那么多的剧情对话，也不必编制更复杂的程序脚本。如果这种平衡有一天被打破，那也许会是令人悲哀的。P

Take Two游戏漫谈（二）

■江苏 十大恶劣天气

“纽约黑帮”，Rockstar的两兄弟传奇

上阵父子兵，打虎亲兄弟”，这句俗话用在Rockstar Games的创立者，以及让这家公司获得了丰厚利润与无数非议的GTA系列的制作人——Sam Houser（哥哥）与Dan Houser（弟弟）的身上再恰当不过。Rockstar从爱丁堡的小巷中起步，最终成为引领游戏发展方向，一举一动都能引发业界震撼的一流开发公司。

Rockstar的发展史从某种意义上来说是Sam和Dan“兄弟齐心，其力断金”的结果。秉承摇滚精神，酷爱美国文化的两兄弟，更拥有放荡不羁的个性，他们的一切梦想在GTA系列游戏中表露无遗。

音乐狂人

我们开头必须扯得更远一点，Sam和Dan两兄弟的父亲Wally Houser是伦敦一家爵士夜总会的合伙人。打小时候开始，他们就深受这种美国本土艺术的熏陶。很快，他们就认为爵士乐还不够带劲，纽约的街头文化更让他们痴迷，当摇滚明星成了两兄弟童年的最大梦想，这也是为什么他们后来将公司的名字定为“Rockstar”。

带着“摇滚明星”梦，两兄弟进入了伦敦久负盛名、以艺术和体育教育为特色的圣保罗中学。这里严谨、保守的教学方式，很快就让Sam和Dan意识到摇滚明星不是靠老师教出来的，后来只有离开校门回到家中，才是他们最喜欢的放纵时刻。在回忆这段经历时，Dan说：“我们迫不及待地脱下难看的校服，换上皮衣，弄出在父亲看起来非常古怪的发型，然后拿出藏在沙发肚里面的摇滚唱片和香烟，开始尽情享受——当然是在父亲不在家的情况下。”

但这所学校还没有糟糕透顶，在这里他们认识了一位与英伦绅士教育环境非常不协调的同好，他就是后来Rockstar联合创办人之一的Terry Donovan。Terry具有极高的计算机天赋，他用计算机图形为英国著名摇滚歌手Robert Palmer的歌曲《魔法一点灵》（Simply Irresistible）制作了一个数字版的MTV，并在校园周边的电子乐俱乐部中充当DJ，这让两兄弟第一次见识到了编程和音符相结合后的巨大魔力。进入大学后，相对宽松的环境让Sam和Dan的对音乐的感情变得更加狂热。他们在校园电台担任主持人，在夜总会中兼职DJ，还组织了属于自己的乐队，并且录制了一些单曲。除了音乐以外，在Terry的带动下，两兄弟也开始学习计算机编程，不过他们并没有将电脑知识运用在软件开发上，而是通过由程序控制的灯光，以及预先制作和录制的动画（用今天的眼光看，只是一些不同颜色的线段构成的简单图形），让整个乐队的演出效果看起来更炫。

显然，没有任何力量能够阻止Dan、Sam和Terry的音乐梦。毕业后，当年的“圣保罗摇滚三人众”随即进入唱片业打拼，他们一同进入了BGM伦敦公司，不是当歌星，而是从最基本的工种干起。对音乐的爱使得他们觉得，繁琐、单调的唱片业基层工作也是一种莫大的乐趣。

灵光一现

三人死党的事业转机出现在1993年，BGM成立了交互艺术部门，很大一部分业务是发行游戏类软件，但缺乏足够多的计算机人才来维持运转，于是Dan、Sam和Terry自告奋勇去这一新兴部门任职。“与唱片业相比，游戏产业只是一个新生的婴儿，没有多少成功的经验可以借鉴，但我们发现它与唱片业有着惊人的相似之处——乐队制作音乐，唱片公司灌录唱片，对乐队进行包装。”Sam这样回忆当时的情况，“BGM互动部当时并不需要进行具体的游戏开发工作，我们接受一些独立制作人和小组的作品，然后将其商业化后推向市场。”事实上，BGM Interactive的名字很快被人遗忘。上世纪90年代中期，他们推出的都是些不知名的作品，情况相当惨淡，最后母公司打算卖了它了事。

Sam和Dan有些犹豫，他们在考虑是否该回到音乐制作岗位上。此时，一个来自苏格兰的独立制作组DMA Design向他们推销一款游戏，名字叫做《追、跑、逃》（Race and Chase）。游戏的外观非常简陋：玩家操作一辆玩具汽车，穿越由一个个迷宫组成的地下城，每通过一层，下一级的迷宫的难度就会变得更大。这种玩意没有脱离FC上那些赛车游戏的境界，但真正吸引两兄弟的是这款游戏夸张无比的暴力内容：它并不是简单的“绕迷宫”，大量的黑帮匪徒会成为玩家的拦路虎，你可以炸毁敌对的车辆，将敌人直接碾压成肉饼。两


哥哥Sam Houser



弟弟Dan Houser


两兄弟学习过的圣保罗中学，塑造英伦绅士的环境，并没有让他们放弃自己的摇滚之梦


GTA以纽约为原型的地图

兄弟玩过游戏之后产生了很多新想法，他们决定与制作组一道对游戏进行修改润色。

那段日子，这两个人几乎不眠不休，为了修改其中的某些设计，二人甚至有过激烈的争吵，但是他们对《追、跑、逃》的总体构思保持高度的一致，这就是把它弄成一个"反映和讽刺现实的游戏"。这个现实镜像的原型，正是两兄弟的梦想国度——纽约街头。他们以纽约地图为蓝本，让制作组将单调的迷宫设计成一个俯视角下的现代都市。"这是一个对玩家全程开放的游戏，你永远也不用担心车辆到达终点后游戏会结束，或在哪个关卡中出现拦路虎。唯一的限制就是'通缉指数'，你干的坏事越多，就会引发更多警力的追捕。"两兄弟的这些设想改变了简陋的《追、跑、逃》，变成了日后沙盘式动作游戏的开山鼻祖，1997年，Grand Theft Auto问世，与所谓的"侠盗"完全无关。

珠联璧合

1998年，BGM将游戏部门连同DMA Design一起卖给了美国游戏发行商Take-Two。对Houser兄弟而言，这是命运女神的一次精心安排：Take-Two的老板，时年21岁的美国富X代Ryan Brant同样是个狂热的爵士和摇滚乐爱好者。Ryan的父亲Peter Brant是拥有几家有名的杂志，还是一家马球俱乐部的合伙人。1997年，Peter由于巨额偷税被送入监狱，家族产业交给了Ryan管理。在缴纳巨额罚款后，Ryan决定用剩下的钱创办一家游戏公司。早期的Take-Two推出了不少像《地狱之吼》（Ripper and Hell: A Cyberpunk Thriller）这样充斥暴力、成人元素的话题游戏，一度被主流玩家群排斥。

这两个伦敦佬与Take-Two的风格珠联璧合，英国人的幽默、严谨和优雅，也让充斥浮躁情绪的Take-Two找到了方向。听说Take-Two提供的办公室内在纽约后，两兄弟不假思索地率领核心开发人员移师美国，他们用曾经梦想的"摇滚明星"（Rockstar）命名了新公司。在苏豪区（SoHo）一栋公寓楼的底层，他们开始编织自己的"纽约黑帮"故事。爱丁堡的留守者们则成为Rockstar North的一员。"Rockstar还有自己的唱片和服装产业，我们不仅仅卖游戏，我们还提供给全世界的人们原汁原味的纽约式生活方式。"从一开始，GTA就不是两兄弟的全部。

远大前程

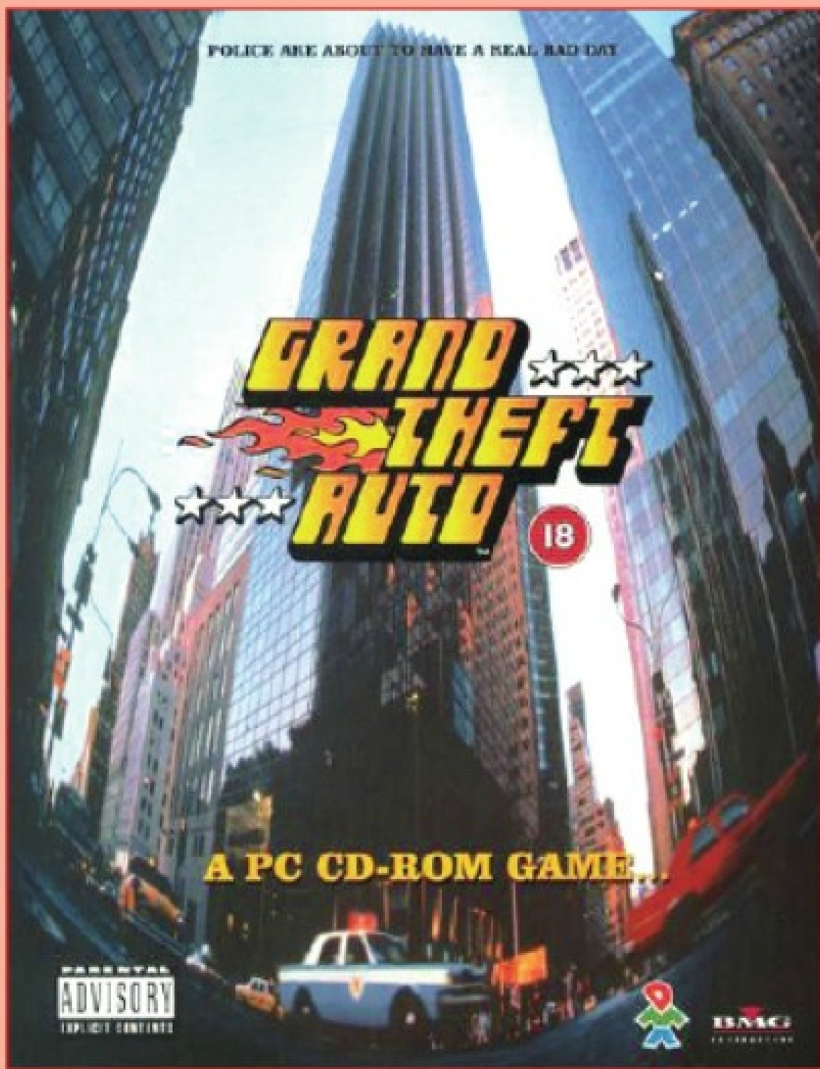
GTA现在已经属于全世界，但语言和文化的隔阂，使得只有真正的纽约人，才能体会到它的全部魅力。这样的游戏，也只能由真正的纽约人才能制作得出来。来自英伦的Houser兄弟虽说自幼深受美国文化熏陶，但文化的鸿沟不可能在一夜间消除。为了"恶补"美国文化，Houser兄弟甚至没有参与GTA2的制作，他们在接下来的3年时间里，把大多数时间耗在了看电视上——和所有的外国移民一样，电视是了解一个国家文化习俗、语言的最好窗口。Sam和Dan采用了轮班制的方式，一人负责收看电视节目，写下笔记，另一个人则睡觉休息，然后彼此循环。

"每天我们中的一个人至少要看12小时的电视，这常常让人一看到荧光屏就有呕吐感，所以后来我们又想出了一些高效的方法。"1999年，Houser兄弟成立了Rockstar"阁楼"玩友协会，参与者们可以获赠印刷品、游戏折扣和定期的联谊活动，入会的条件非常简单——提供一份自己的简要信息。Houser兄弟在写剧本和游戏制作中遇到一些不同文化环境产生的疑问时，就会随机拨打这些参与者的电话，来了解真正的美国人是如何处理剧中人所面临的问题的。几乎每个"阁楼"会员，都收到过一份"你生命中迄今为止最美妙时刻是什么？"的问卷，这些最能触动人性深处，且不受地域、文化环境限制的问题的答案，成为GTA剧情素材的源泉，也成了这一系列在暴力和无序的表象下令我们感动的原因。

Houser兄弟当年留下的"美国文化"笔记足够堆满一个10平方米的房间，厚积薄发，成就了后来GTA3的辉煌。GTA3的成功不仅仅是因为3D图形对纽约的再现，更是文化氛围高度还原的结果，因为纽约就是这样！日后以卫星地图、实景街道为卖点的同类游戏中，没有一款超越GTA的高度，这足以从反面来证明Houser兄弟在电视机前一坐就是3年的成果——与GTA相比，它们是一个个没有灵魂的空壳。

死性不改

GTA3高度自由，玩家们第一次意识到现实与虚拟世界是如此接近，真实的后果就是成为无数争议的导火索。Houser兄弟钟爱的滚石乐队、摇摆姐妹、玛莲曼森乐团，曾经被指责为"一代人的腐化剂"。现在，这一罪名轮到了他



GTA初代封面，一辆克莱斯勒产Plymouth Gran Fury汽车（上世纪七八十年代纽约出租车和警车的主力型号）驶过一个与现实中纽约第五大道、56街交汇处非常近似的路口


Rockstar的公司名，是两兄弟摇滚精神的写照



除了共和党的议员外，这位Joe Baca（右一）还将Rockstar视为死敌，尽管他老人家承认自己从未玩过GTA



"热咖啡"事件让媒体开始就游戏分级制度的合理性提出质疑

们自己的头上。2002年，来自南加州的美国众议员Joe Baca向国会提交了《保护儿童免于电子游戏中的性与暴力侵害》的提案，将矛头直指GTA3，他认为分级制度已经无法阻止像Rockstar这样的公司推出“很黄很暴力”的游戏，政府必须拿出更为强硬的严打手段。在投票表决前的辩论中，这位众议员渲染道：“难道你们希望自己不在家的时候，你的孩子在游戏中扮演一个一边抢车一边杀人的疯子吗？”2003年，两宗美国校园枪击案的受害者甚至将Rockstar告上法庭，提出总计24亿美元的索赔。一些国家将GTA3列入禁售名单，大众媒体激烈地对这款游戏口诛笔伐。

被推到舆论风口浪尖上的Houser兄弟对这些指责不屑一顾。“游戏制作者当然需要社会责任感，但我们没有为一切发生在现实世界中的暴力事件负责的‘社会责任’，我们只是提供了一个供成年人娱乐的工具，我们有理由相信，他们中的绝大多数并不是潜在的持枪杀人犯，也不会因为玩过一款游戏就忘记了属于自己的社会责任。”

这件事的结果是：Joe Baca的议案未获通过，巨额索赔的原告也最终败诉，争议反过来刺激了GTA3的销量大幅上扬。

GTA3的资料片《圣安德烈斯》（San Andreas）发售后发生了“热咖啡”事件，这才是Rockstar自创建以来遭受的最沉重打击。它同时也是Houser兄弟对外界指责“虚心接受，坚决不改”顽固态度所导致的直接后果。原来，一名法国玩家制作的MOD，激活了游戏中隐藏的限制级场面，最终调查显示，这些内容原先就包含在游戏数据中。也许“热咖啡”内容是某个工作人员在闲暇时间自娱，结果“不慎”忘记删除；也许是某个对公司待遇不满的员工恶意破坏，或是制作组试探玩家接受底线的危险举动，但这些都不能改变由此引发的轩然大波。

时任参议员的希拉里·克林顿公开表示GTA是对美国青少年的毒害，是“公然从青少年那里窃取童真的无耻举动”。即便从来都对非议采取无视态度的Dan，在电视访谈节目中也间接承认自己有过失：“游戏制作中会产生相当多不合理的设计，在定型过程中不可能将其全部从发售版中删除，制作者通常使用的方法就是不去激活它们。但我们忘记了GTA是一款以自由和开放为特色的游戏，它的玩家们从来都不缺少时间和精力去探索隐藏在其中的秘密。”

ESRB认定Rockstar向分级单位隐藏了游戏的真实内容，裁定《圣安德烈斯》为AO级，并勒令Rockstar召回全部已上架的成品。除了重新生产造成的2500万美元损失外，这一事件也导致了母公司股价暴跌，引发了董事会对Houser兄弟品质监督工作的极大不满。诸多对GTA系列看着不顺眼的人，终于等到了这一发泄机会，Rockstar的律师团队和公关人员成了整个公司最忙的一群人。在加州、密歇根州、伊利诺依州，议员们就是否彻底废除M级评价展开激烈辩论。纽约一位85岁的老奶奶将Rockstar告上法庭，索赔500万美元，因为她发现自己送给14岁孙子的是一套“成人游戏”……

进行公关和商业上的补救是必要的，Rockstar规定公司员工不能对外界发表对“热咖啡”事件的看法——当事人说得越少，话题的降温就会越快。当人们逐渐忘记“热咖啡”后，Houser兄弟在GTA4中表达了他们的态度：游戏中的欢乐女神像，长着一张希拉里的脸，手中举着一只冒着热气的咖啡杯。



摇滚精神

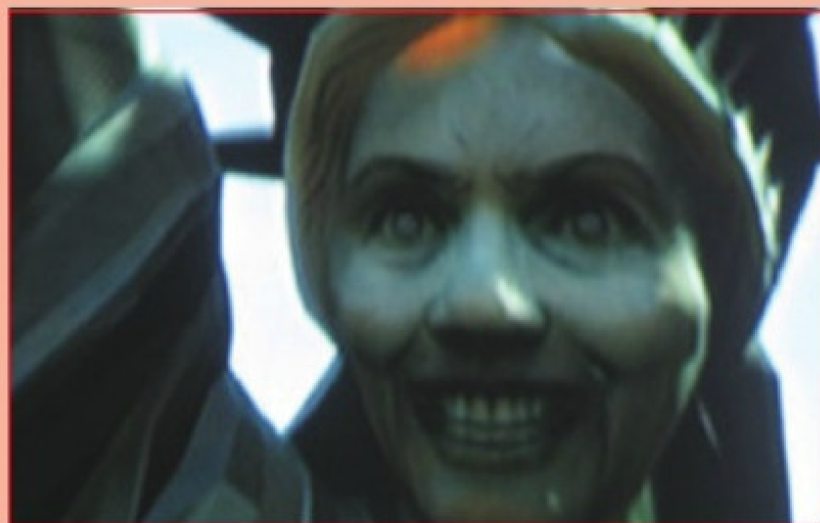
GTA究竟是不是一款好游戏？相信它遍布全球的数千万粉丝已经有了明确答案。从某种意义上来说，真正能够诠释GTA的，正是令Houser兄弟狂热的摇滚精神：他们用形式上的痛苦、死亡和血腥，来揭示现实的黑暗面，并希望改变这一切。摇滚乐令不少人无法理解，与此类似的是，Houser兄弟的创作也伴随着无数的非议，但他们的最终目的，是让玩家借助自由城和罪恶之城中诸多角色的视角，来勇敢地批判现实社会，发泄对现实的不满，在绝望中寻找希望，在黑暗中寻找光明。

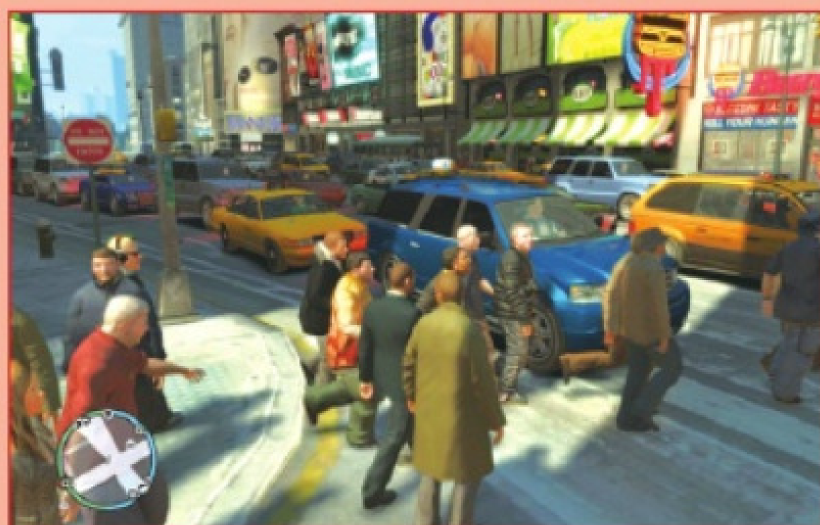
现实生活可以不摇滚，但在游戏的世界中，我们的心灵要摇、要滚，这就是Houser借无数“纽约黑帮”的故事要告诉我们的。



校园枪击案常常将GTA作为替罪羊，不是因为只有GTA中才可以开枪，而是它实在是太红了


GTA里的“自由女神像”


放大了看是这副模样


GTA4只是一个完美的进化版，但这已经足够了



巨幅广告换来的不是巨额回报，即使没有广告，同样会如此

头条新闻

■《赤壁》推新资料片，代言人柳岩



完美时空联袂光线传媒于光线举办了柳岩全新EP大碟《岩色》首发暨《赤壁》全新资料片“热血战魂”代言人发布会。同时正式宣布，完美时空旗下产品《赤壁》与光线传媒旗下艺人柳岩达成战略合作，携手共推《赤壁》年度资料片“热血战魂”及全新主题曲《孙尚香》，并展示了柳岩的3D虚拟形象。完美表示，该形象在制作过程中，柳岩亲临完美时空接受脸部3D扫描，并运用了皮肤纹理配合技术制作出孙尚香逼真的皮肤效果，为广大玩家展现了一个华丽唯美的3D柳岩形象。另外，玩家将会在游戏中见到柳岩形象的NPC造型。

完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“示柳岩健康向上的形象是完美时空选择其成为代言人的主要原因。”

■完美时空携手VANCL

完美时空宣布，正式携手国内网购企业VANCL（凡客诚品），双方围绕完美时空旗下东方玄幻大作《诛仙2》，进行一系列市场推广合作。

完美表示：“完美时空与VANCL针对《诛仙2》和 VANCL多款畅销产品进行了多方面的整合营销，为消费者和玩家带去了多重体验。”

完美指出：“此次合作是完美时空首次与网购行业展开大规模合作，也是完美时空2009年异业合作方面开辟的全新领域。作为目前中国经济中的两大朝阳产业，网游行业和网购行业市场潜力巨大，并且目标群体的重合率也相当大。相信此次合作对于双方用户资源的拓展以及品牌形象的传播，将起到良好的促进作用。”

■《梦幻诛仙》推婚姻系统



在《梦幻诛仙》新增内容中，包括全新战场及重头戏婚姻系统。完美表示，凡是在《梦幻诛仙》中喜结良缘的情侣，不仅有最豪华的花轿带你游遍“仙侠”世界的各个角落，最华丽的洞房陪你共度良宵之夜，同时还能获得独特的夫妻技能和 夫妻称谓、夫妻专用的聊天频道以及带有自动提示功能的“结婚纪念日”，甚至在举办婚礼的时候，还有系统为你精心打造的“婚礼提示”，让全服玩家共同见证属于玩家的婚礼盛宴。

《诛仙2》10位配角新形象曝光

《诛仙2》主要配角全新形象得以公布，包括田灵儿、苏茹和林惊羽等共10位。田灵儿：大竹峰首座田不易之女，后嫁予齐昊，操纵法宝“琥珀朱绫”，为张小凡少年时所喜爱的师姐，却并未察觉到他的感情；苏茹：田不易之妻，外表柔美，生性要强，年轻时名头颇响，后因田不易被道玄所杀而殉情，是个视爱情大于生命的女人；林惊羽：张小凡同村知交，草庙村惨案后与张小凡一同拜入青云门下，因资质优良故进入一直名列第二的龙首峰，是苍松道人的得意弟子，并受赐神兵斩龙剑，得到万剑一的真传。完美暗示自创剧情系统会随10位配角全新形象的出现而有所变化。

月评

■完美时空的2009

11月13日，完美时空公布其截至2009年11月13日止的近期业务发展。

2009年9月28日——完美时空《梦幻诛仙》将于10月22日正式启动公测；2009年10月31日——完美时空宣布对董事的任命；2009年11月3日 ——完美时空将于2009年11月16日发布2009年第三季度财务报告。

2009年10月，与越南网游运营商VinaGame就其在越南运营《神鬼传奇》签订协议；2009年10月，与俄罗斯在线游戏开发商和运营商Astrum Nival合作在俄罗斯联邦及其他俄语地区运营《诛仙》，这也是继《完美世界国际版》后完美时空与该公司的第二次合作；2009年10月，正式通过东南亚地区合作伙伴Cubinet Interactive在泰国推出《赤壁》。

在ChinaJoy“2009金翎奖年度优秀游戏评选大赛”上，《诛仙》《梦幻诛仙》《神鬼传奇》三款作品分别获得“玩家最喜爱的十大网络游戏”“玩家最期待的十大网络游戏”“最佳原创网络游戏”三个奖项。

梳理一下后可看到，完美在这一年依旧贯彻了其“全球化”战略，在产品线上有所突破，异域合作方面取得大幅度进展，尤其是在娱乐圈的力量注入十分明显。至此，完美时空已经稳稳站在国内网游运营商一线之列。

根据完美透露，在2010年将会推出与已有系列完全不同的作品。

如果再算上纵横网、音乐网等产品，完美时空确实“羽翼已丰”，不过现在还很难看出来会飞向何方。P

完美时空现在是名副其实的一线大厂

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 一刀斩天

《梦幻诛仙》结拜系统全攻略

结拜，雅称义结金兰，俗称结义，是结为兄弟般关系的一种形式和称呼，比如我们熟悉的三国时代的“桃园三结义”，刘备、关羽、张飞三人结为生死与共兄弟的故事。这是一种友情的升华，也是一种特殊的社会人际关系。游戏社会里当然也有可能遇到意气相投的朋友，那么，结拜吧！



在家靠父母，出门靠朋友，不论是现实世界还是游戏世界中都是如此，在任何一款网络游戏中大家都不会拒绝找到自己最贴心的朋友。《梦幻诛仙》也是如此，随着在游戏中时间的推移，玩家会相遇、结识形形色色的伙伴。

《梦幻诛仙》现在添加了结拜系统，玩家就可以通过结拜系统找到真正属于自己的知心好友。无论是打怪还是PK切磋，有兄弟在身边，自然是另一种游戏体验。目前《梦幻诛仙》的结拜系统最多支持8人结拜，让玩家感受八人同行、横走江湖的霸气。

结拜条件

1结义人数限制为：2～8；2玩家等级：≥30级；3结义玩家互为正式好友，并且相互之间友好度≥1000；4结义发起人拥有现金10W。

《梦幻诛仙》的结拜不仅仅只是一方提出申请、另一方接受这么简单，而是需要结义的兄弟共同经历过磨难，共同经历过考验，最终才能成为同生共死、同甘共苦的好兄弟。当在游戏中达到30级，并且好友度≥1000之后，便可以进行结拜。

特别提示，好友度的获得只有一条途径，就是和好友一起战斗，每场战斗后会增加一点好友度。

结拜流程

只要结义发起人拥有足够现金，就可以去找结拜主持人“情比金坚”，从他这里购买结拜的必备物品“金兰状”。有一点需要特别注意，结义的成员需要满足三个条件才可以义结金兰，1. 不能是其他结义关系的发起人；2. 没在其他金兰状上签字；3. 不属于任何结义关系。

结义金兰的参与者都必须在金兰状上签字。在签字确认后，交给结义主持人情比金坚就结拜成功了。成功后会有全服的系统公告，向所有玩家宣布你们成为了情比金坚的好兄弟。一旦结义成功，结义成员之间互相不能删除好友。

结拜时可以自定义称谓，你可以依据喜好起一个只属于你们兄弟间的个性化称谓。可别小看这个称谓，是有属性加成的哦。

接纳新人

如果在结拜之后，又有新的朋友希望和你结拜，不用着急，只要你们结拜的人数没有达到8人，可以随时接纳新成员。新成员在结拜时，需要在结拜主持人处花费50w购买“补入金兰状”，这是添加结拜新成员的必备品。补入金兰状的使用规则与金兰状相同。当所有结义成员在补入金兰状上签字之后，交给结义主持人，就算结拜成功了。结义成员已满8人时，便无法再吸纳新成员了。


结拜前需要购买“金兰状”


NPC“情比金坚”主持结拜仪式


双方都需要签名


结拜成功后系统会全服通告

赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 紫烟

《赤壁》夏口之战

在《赤壁》这款以三国为题材的网游里，每一个战场就是一个典故，每一个典故又和一些有名的城市有关，于是我们在游历战场的同时，会不知不觉掌握很多我们不曾熟知的历史和地理知识。夏口，古地名，位于汉水下游入长江处，由于汉水自沔阳以下古称夏水，故名夏口。

夏口是连接荆、扬二州的重要军事枢纽，又是东南扬州溯江西攻必夺之要塞。建安十三年，孙权引兵伐黄祖、收甘宁，从而坐稳夏口，为赤壁之战的胜利奠定了基础。这场战役史称“夏口之战”。现在《赤壁》便推出以此为背景的全新演义战场——夏口之战。

战场简介

类型：演义

难度：★★★★

等级：80

对阵：吴军（玩家）VS 黄祖军（NPC）

人数：6～6人

胜利标准：歼灭敌方大将，如本方大将凌操死亡，则战场失败，如在规定时间内不能击败敌方大将，则战场平局，战场时限60分钟。

进入方式：选择演义战场中的夏口之战即可加入到该战场的排队，当该战场的人数达到6人时，战场开启，玩家进入战场后系统会扣除1J的入场费。

战场要点

夏口之战共分为两大部分：烧粮草、收甘宁。烧粮草这个剧情比较简单，而收甘宁就比较丰富了，在这个环节不同的选择会引出不同的战场情节。

烧毁粮草

俗话说大军未到，粮草先行。要想取得战斗的最后胜利，就先要烧掉对方的粮草让他们没有后备来打持久战。在夏口战场中，孙权就充分认识到这一点，他利用夏口地处要峻，三面环山、一水相隔的地理，布下断粮之计，先取其粮库4座，再与凌操将军于夏口会合趁夜奇袭，所以烧毁粮仓就成了获胜的关键。

黄祖军在夏口共有4座粮仓，位于战场的4个方位，并分别由神风营营长、疾火营营长、焦土营营长、玄水营营长率兵看守！玩家进入战场后首先要在孙权处接取烧毁粮仓的任务，接到任务后的玩家都将获得一个系统给的火把，只有有火把的玩家才能火烧粮仓，所以这个任务一定要有4个玩家来接取。

接取任务之后，就可以进入战场了，烧毁粮仓没有什么顺序限制，玩家可根据自己的习惯来击杀，当玩家到达粮仓时会看到守护粮仓的营长，必须击杀了营长才能放火烧粮，当玩家击杀营长时，周围会刷出很多小兵，可以由一个环的职业来拉着这些小兵，其他职业去击杀营长，如果队伍中没有环，也可以使用群攻的方式来击杀小兵，要点就是不能让主抗营长的队员受到小兵的骚扰。当营长被击杀完毕后，小兵自动消失，玩家就可以去粮仓放火了。其他3个粮仓的打法相同。

值得注意的是，除了粮仓在战场中还有巡察使和护卫，这些敌兵都是主动攻击的，玩家如果遇到巡察使一定要先击杀再去粮仓，巡察使和营长都会掉落赤铜铃、文武勋物品和二级符玉等。

当烧毁黄祖军4座粮库以后，系统会提示玩家速赶到夏口与凌操将军会合，一同攻入夏口。

进军夏口

与凌操对话领取进军夏口任务，对话完成，即开启夏口之门。这个任务只要任何一个队员开启都可以。随凌操逼近夏口城寨，这个时候在城里会刷出大量的黄祖兵，所有有群攻职业都要使用群攻，没有群攻的上马使用群攻，当打退4拨敌兵之后，黄祖军将派出大将苏飞迎战，注意，在这里有两种模式普通模式和隐藏模式，现在就分开来讲。

普通模式

在普通模式下，玩家可以在苏飞出来之后，击杀苏飞，在击杀苏飞的时候会刷出甘宁，继续杀苏飞，把苏飞击败后再击败甘宁。注意甘宁有群晕，主抗队


任务烧毁粮仓·


和凌操对话


随凌操出击


击杀甘宁


强化道具

员拉住甘宁之后，奶妈和其他队员站在甘宁的背后，可以防晕，奶妈要注意主抗队员的血。如果有环，环就把小怪拉走，如果没有环职业要先把小兵杀死，再杀Boss，不要小看小兵，小兵的伤害也很高，所以一定要注意先杀小兵。

在这个环节一定要注意凌操的血量，如果凌操被Boss打死，则战场会失败。甘宁死后，在旁边开启传送，进入传送即可回到孙权处，和孙权对话接取以武服人的任务，如果玩家包裹里有10个赤铜铃还可以在孙尚香处接取每天一次的家传宝刀任务。接到任务之后，就可以出发继续去战场了。一路上有很多小怪，可以有高环或者装备比较好的在前边拉着走，后边跟好就行，过桥之后遇到Boss邓龙，击杀邓龙可以获得古锭刀，每个队员都可以拾取，拾取后即可回复孙尚香完成任务，获得升级红强的道具金井澜香袋。在长安城里的孙尚香也可以交这个任务。

杀完邓龙之后继续前行，遇到Boss陈就，在陈就旁边有很多小兵，所以建议这个战场最好有一个高环来拉小兵的伤害，否则难度就会增大。陈就不是很难杀，3个打手一个奶妈就可以把他磨死。

陈就死后，寨门开启，玩家将再次面对甘宁，继续采用刚刚的方法，主抗队员在前，其他队员在后，防止被群晕。甘宁死后，战场胜利，和旁边的NPC甘宁对话，获得奖励。

隐藏模式

在隐藏模式下，当把苏飞杀至70%血后出现甘宁，然后所有的队员转杀甘宁，需要注意的是一定要在苏飞和凌操死前击败甘宁，如果让苏飞把凌操打死了，则战场就会失败，所以在击杀甘宁的时候，一定要有奶妈注意凌操的血，如果凌操血过低就要给他加血。当我们击杀完甘宁，传送开启，同样回到孙权处接任务，不过这次的任务名字叫——支援甘宁。进入战场后的前边环节和普通模式是一样的，同样需要先击杀邓龙和陈就，当击杀完陈就之后就会来到黄祖面前，接取夺取夏口的任务，夺取夏口任务共分为3个难度。这3个难度是根据玩家完成支援甘宁任务的时间来决定的。

1.战场结束30分钟前击杀陈就为紫任务，难度为修罗级；

2.战场结束20分钟前击杀陈就为蓝任务，难度为无双级；

3.战场结束20分钟后为绿任务，难度为困难。

隐藏模式下击杀黄祖，对队伍的要求是很高的，最少要有2个百变，3个舞，1个环才可以。首先接取任务，然后由一个百变三个奶从右侧城楼进入黄祖后方的大门之外，百变在门外找到可以射到黄祖的位置站好，三个奶妈阶梯站位，其中有2个奶妈负责给百变加血，另一个奶妈负责救护前两个奶妈。高环（飞燕之后闪避要到195）与另外1百变正常面对黄祖待命。好了，现在门后百变开始攻击黄祖，3个奶妈各就各位负责给百变加血。此时城里的环拉住黄祖旁边刷出的两个影卫，注意不要打死，因为影卫打死还会继续刷出来。城里的百变选择站在最远的输出距离攻击黄祖，但不要超过门外百变的伤害，等黄祖剩下30%的血的时候，门外百变开始格挡，由城里百变全面输出，直到击杀完毕。注意在击杀黄祖的时候，会陆续刷出8个小怪，环要注意拉住小怪，并远离黄祖，否则会灭团。

黄祖击杀完毕，战场胜利。

战场奖励

战场中的Boss会掉落赤铜铃、文武勋物品，装备强化等，赤铜铃是玩家强化升级的重要道具。

完成战场任务也会获得各种奖励，奖励如下

战场相关任务：

任务名称	任务要求	任务奖励	备注
以武服人	击败甘宁	褒奖令1个	每天第3次以后完成获得赤铜铃1个
支援甘宁	击杀陈就、邓龙	褒奖令1个	每天第3次以后完成获得赤铜铃1个
夺取夏口	击杀黄祖	褒奖令1个	每天第3次以后完成获得赤铜铃1个
家传宝刀	击杀邓龙获取古锭刀	金井澜香袋1个	该任务前提消耗赤铜铃10个，每天只可完成一次

夏口之战主要是玩家升级强化的战场，玩家要想把自己身上的紫强或者金强升级成红强，则必须要亲身经历夏口之战的洗礼，因为金井澜香袋等高级升级强化的物品都是绑定的，不能交易。


家传宝刀


太平令换汤和卷


结束任务


疾火营营长


焦土营营长

完美前传

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 六月草

《完美前传》八大看点

经过了两年多的筹备，继《完美世界》（时间版）和《完美世界国际版》，《完美世界》系列的第三大版本《完美世界前传人鱼传说》终于在2009年底与广大玩家们见面。这一新版本承载了玩家们太多期待，而且根据游戏体验，新资料片确实在经典与创新间取得了非常好的平衡。



《完美世界》运营四年来，在玩家心目中树立了不可替代的位置，成为民族原创网游的标杆产品。一方面，《完美世界》的经典在大家心目中独一无二；另一面，在不断推陈出新的今天，大家也期待《完美世界》能够与时俱进，带来更多新内容奉献给玩家。所以，《完美世界前传》"人鱼传说"给老玩家们带来惊喜的同时，也让新玩家们对这款经典作品有了新认识。

经过四年的锤炼，目前的"完美世界"日益成熟，下面，就让我们重新认识一下这个崭新的完美世界，充满海洋风韵的完美世界。

我的脸，我做主

《完美世界》的形象自定义系统可以让玩家自由DIY游戏形象。可以这么形容，从创建角色的那一刻起，尽管还没登录进游戏世界，但是我们却早已提前领略《完美世界》的魅力了。在这个充满个性的时代，COPY已经不能够适应年轻人的需求，拥有专属于自己的标志和特色才能满足大家张扬的个性。无论是肤色、发型、身材，还是五官，我们都可以任意调节直到满意。明星模仿秀、个性搞怪样儿、或者就是自己面容的虚拟版……想要什么样的脸庞，在这里都能够帮你实现。

同时，《完美世界》的时装系统依旧是很多爱美人士最为青睐的，百余款靓丽的时装，中国风、欧美风、时尚街头风……各种不同风格的服装应有尽有。值得一提的是，《完美前传》崭新的时装系统还增添了新的时装道具——礼帽。身着靓丽服装的时候，还可以为自己搭配一顶帽子，绝对锦上添花。另外，每一件服装都可以任意染色，五彩缤纷的世界，全凭玩家心意。

自由天空任我翱翔

飞翔是人类的梦想，几乎每个人都曾经幻想过能够像鸟儿一样拥有一双翅膀，自由地在天空翱翔。在《完美世界》中，飞行不再是梦想，人族、羽族、妖族、汐族四大种族全民飞天！或是翅膀，或是飞剑，或是伶俐的飞兽，都能够载着我们飞向天空。

空中打猎，空中交流，触摸云霞，俯视大地……当玩家的能力提升到一定等级之后，就可以装备上美丽飘逸的神翼，各个种族的神翼均是依据本族特性设计，各有风采。身展双翼飘飘欲仙的感觉必将让你感受到诸神赐福的力量。当然，玩家拥有的不仅仅是一双翅膀，更多意想不到的神奇功能都蕴含其中。

海陆空三位立体激战

汐族的回归，让我们领略到了海洋霸主的真正魅力。同时，更是令完美大陆的海陆空三位立体激战更加刺激爽快。擅长水下战斗的汐族巫师和刺客，带领玩家们来到他们的故乡，体验海底三万里世界的奇幻冒险；陆地上，是八大职业尽显雄风的场所，恢弘城战、特色副本，将各个职业的优势发挥到极致；炫丽的天空，原本宁静安详，在增添了四大种族的绚丽空战以后，又增添了一



惊涛城



轮回殿场景



美丽的新手村



可爱的飞天猪

道令人振奋的风景。

海洋霸主、陆地之王、全民飞行，呈献给大家的是立体化的海陆空三位战斗。如果你还只是在陆地上打打杀杀，那么不得不说你OUT啦！

八大职业

人类、羽族、妖族、汐族四大种族，武侠、法师、羽灵、羽芒、妖精、妖兽、巫师、刺客八大职业，将为每一位玩家提供更多的选择。同时，随着新种族和新职业的加入，各个职业的玩法及团队配合玩法都将发生翻天覆地的变化。每个职业都有着自己特殊的技能，擅长近战和群攻的武侠、精通法术的法师、白衣天使羽灵、帅气的弓箭手羽芒、能够驯服宠物的妖精、坚忍不拔的妖兽、诡异的巫师、能够隐身的刺客。

同时，根据职业的不同，玩家还可以选择不同的元素精灵携手战斗。四位俊俏的元素精灵不但各个拥有诱人姿色，还有着强力的战斗天赋，他们能够掌握各种神奇技能，在战斗中祝玩家一臂之力，也让玩法更加多样。

深海世界奇幻探险

《完美前传》“人鱼传说”力图打造3D世界中最精致的奇幻氛围，以巍峨耸立的主城，神秘而深邃的海洋馆，悬而未定的浮石，以及海浪澎湃的奇特之景绘制出了一幅海底三万里的奇幻世界风景图。除此之外，《完美前传》重现了千年前遗失的大陆，揭开了“惊涛城”的神秘面纱。自此，完美大陆地图中便增添了全新的版块，广袤的土地上将出现更多风景，为玩家的冒险生活增添了更大空间。

汐族主城内的建筑多以海洋元素为主。鱼尾形状的石椅靠背、海浪波纹的建筑印花、鱼鳍形状的壁花、扇贝形状的石板地印文……所有这些都融合了汐族生存的主题，呈现出了一个美丽而神奇的海陆全景。奇幻美景中，汐族不忘将自己的意志融汇其中，两座巍峨挺立的石像，代表着汐族“毫不示弱”的种族精神，建筑上尖锐得如匕首一般的倒三角形，宛如族人手中的锐利武器，彰显着他们强悍的内心和坚强的意志。

十八大特色副本

《完美前传》强大的副本系统为喜欢PvE的玩家们提供了一个畅快战斗的乐园。覆霜城、神月谷、黄昏圣殿、战歌之城、仙魔幻天……如今，在人鱼传说推出后，一个更加神秘的副本——轮回殿又向我们敞开了大门。汐族的古老监狱、汐族圣物的承载之地……神秘的疑团期待玩家去揭晓答案。于此同时，轮回殿还将是完美大陆上首个纯Boss副本，绝对考验团队的配合协作。

十八大特色副本，不但各个拥有独具特色的玩法，隐藏在其中的奖励也是不少。完美大路上大部分的极品武器都是出自副本，所以闯一趟副本，满载而归，是团队最大的乐趣所在。另外，轮回殿还为我们带来了奇妙的“重铸技术”，玩家可以让新装备完整地继承老装备的精炼、孔数以及上面镶嵌的宝石，使得手中装备更合心意。

激烈城战精彩纷呈

原野中羽芒、刺客侦察巡视，城墙上法师、巫师低吟咒语，妖兽的咆哮此起彼伏，兄弟的鲜血染红了你的袍襟。投石车在身后隆隆作响，漫天的羽箭带起嘶啸的冽风……这景象将出现在四大种族鼎立的全新的城战中。

四十多块领土的激烈纷争，在浴血奋战中与自己的兄弟一起成就霸业，指点江山。拥有自己的领土，资源与财富将滚滚而来，拥有了自己的城市，“天下”就不再是梦想。有朝一日，引领群豪傲视万流，勇夺惊涛城，成为完美大陆上万人传诵的英雄传说。八大职业各显神威，80v80的宏伟战斗场面，海陆空三位立体作战，这是“完美”世界中重要的游戏体验。

百变宠物人人侧目

宠物总是人类的好友、亲密的伙伴，无论是在生活中还是在游戏中，有了宠物的陪伴，我们便不再孤单，有了宠物的生活，也拥有更多乐趣。《完美前传》拥有各种各样的宠物，包括骑宠、战宠还有可爱的全职宠物。

骑宠是我们重要的“交通工具”，载着我们在完美大陆上驰骋；战宠是我们的得力助手，妖精们可以驯服各种奇珍异兽，其他职业则可以选择不同的元素精灵；全职宝宝虽然没有什么特殊技能，但是因为外形可爱，即使是看着它玩耍也是一种乐趣。

“人鱼传说”推出后，我们的宝宝家族又增添了不少新成员，来自深海中的宝宝能很快适应陆地的生活吗？他们又给我们带来了哪些充满海洋特色的新鲜玩意呢？


蜜蜂战宠


人族新飞机


神秘的光柱


云海金鱼


新职业巫师

头条新闻

■ 《名将三国》终极内测



九城“街机”网游《名将三国》在11月下旬正式开启终极内测。终极内测版本在以往的基础上添加了更多的实用新技能，大量华丽特效也被广泛运用。开放全新的宝石镶嵌系统，无论武器还是防具均可通过镶嵌宝石来提升属性。

根据之前测试收到的玩家们关于任务系统的反馈，终极内测中减少了任务的数量，突出更有趣的精华任务。减少任务数量的同时，也简化了部分任务的完成条件，增加了任务物品的掉落，任务奖励也更加丰富。新版任务系统的描述更加清晰，玩家在任务内容里可以看到详细准确的任务说明。

终极内测版本还对游戏做了很多改进，增加了屏幕外玩家指针、大地图中队友位置显示、洗点药水等内容，使玩家们在新版本中得到更便捷的游戏操作。

九城表示，在购买全新IBM高端刀片服务器后，可以保证玩家游戏稳定。玩家可以在人物界面选择或修改自己游戏时所在的地理位置。同时在游戏中也能够醒目的看见其他玩家的地理信息。地区相近的玩家之间组队或者PK，会获得更好网络连接的效果。在组队或PK前，系统会自动对尝试组队或者PK的玩家进行网络状况的检测。如果发现连接效果较差，则会提醒玩家。以此来避免关卡或者PK中由于网络连接不顺畅而造成的意外状况。

■ 《新奇迹世界》灵魂烙印解除服务免费试运行



为迎接《新奇迹世界》荣耀版“至尊独享 神之战衣”的来临，灵魂烙印解除服务于11月11日正式上线，并进入试运行阶段。

本系统仅对具有灵魂烙印属性并且已经烙印成功的黄金装备，暗黑装备，征服者首饰，伊格尼斯首饰，圣玛雅龙爪及神圣衣有效。PK掉落的已烙印装备及未烙印的装备无法使用该服务。为保证系统的正常运行，每个账号24小时内仅能提交一次灵魂烙印解除申请。每次提交解除灵魂烙印的装备数量不限，而且本服务完全免费，不会收取任何的游戏点数或游戏币。

为保证装备的安全，玩家的申请将在7×24小时后生效。在申请成功后的7×24小时内，玩家也可以随时撤销解除申请。撤销成功后，系统会对该装备进行解锁，同时装备仍然维持原有的已烙印状态。解除成功后，玩家的装备将会变成未烙印状态，其余强化，镶嵌等属性保持不变。

■ 《EA SPORTS FIFA Online 2》11月活动

《EA SPORTS FIFA Online 2》在11月展开了诸多送礼活动。每晚7点至10点打比赛，可获得1000金币、运动饮料、蓝色问号卡、状态饮料、双倍经理经验和金币等奖励，游戏内每场比赛后即可获取。蓝色球员卡包和绿色球员卡包买一送一，并推出全新球员经验道具，新道具可以让球员在每场比赛后的经验增长额外再增加20%。足球大亨第二季开始，玩家有机会获得iPod、游戏手柄、Adidas珍贵礼品等实物大奖，还有绿色球员卡包、各联赛珍贵球员卡包、红色球员卡等游戏道具。同时更有五大联赛竞猜、无尽的任务无尽的收获等活动。

月评

■ 口碑

九城失去《魔兽世界》后，除去少数人明白这只是“商业行为”外，不少人对此拍手称快，表示早对九城不满，这次更换代理异常痛快。不谈九城到底是不是“罪有应得”，其实稍微留心观察一下就能看到，几乎没有一家运营商不被人骂、不被人诅咒。就算是拿到《魔兽世界》运营权的网易，不一样有人在骂吗？

圈里有这样一句话，运营商与玩家永远是矛盾的，这句话有它的道理，但还不足以解释现在的运营商“口碑”问题。

运营商与玩家之间是赤裸裸的买卖关系，在其他行业，尽管也有投诉、纠纷等现象，但却没有网游市场这么普及，其中最主要的原因，就是“感情”。

比如你现在要买一块显卡，你觉得A品牌不好，上次买的那块有问题，那你还有B品牌、C品牌选择，而网游不同，大多情况下，一款游戏只能由一家运营商操作，当你玩过2年之后，不可能对它没有感情，虚拟社会是由真人组成，而不是简单买个显卡那么简单。一旦涉及感情，问题就会变得复杂，账号丢失的不光是虚拟人物，还有感情的失落，出现Bug导致的不光是不公，还有感情的失落，运营商胡乱改版改的不光是游戏，还有感情的失落。

这就是为什么玩家普遍对运营商总是抱有不满的主要原因，没有哪个人是完美的，也没有哪个运营商是完美的，你可以让我损失100块钱，但不能损失我1天的情感。

这是一个很难解决的问题，“开看点，不过是游戏”这种说法只是说起来简单而已，运营商也不可能让所有人满意，所以看来短时间内网游企业的“口碑”问题很难解决。

不过，肯定会有更多人可以更加透彻看问题，比如理性看待和思考这次九城的遭遇。P



魔兽世界

自从2005年4月26日《魔兽世界》正式在中国启动公开测试，不知不觉已经过去了四年。在这一千五百多个日日夜夜中，第九城市《魔兽世界》运营团队与五百多万充满热情的玩家一起，创造并见证了这款史诗般的游戏在中国落地生根，茁壮成长，取得令人惊叹的成功与辉煌。

我们与所有玩家一起，分享着《魔兽世界》中的每一份珍贵的回忆：在第一次踏入艾泽拉斯世界时为它的美丽和壮观感动，在与朋友们并肩作战、结伴冒险时享受着无尽的乐趣，在初次看到火焰之王从冲天的岩浆中现身时感到无比的震撼，在安其拉之门轰然打开时激动万分，在战胜伊利丹之后兴奋得彻夜难眠……

我们也与大家一样，在这个即将挥手告别的日子里，感到依恋不舍和伤感。虽然《魔兽世界》只是一款游戏，但它对玩家们来说，是几年来时刻关注和牵挂的另一个世界；对我们来说，《魔兽世界》的运营同样也早已不是一份工作，而是一个值得用青春去交换的梦想。

运营《魔兽世界》的这四年中，我们有过许多值得骄傲的回忆，也有过许多不尽如人意的遗憾，为此我们表示真挚的歉意。在此，第九城市衷心感谢大家在过去的四年中对《魔兽世界》的喜爱与支持，更要衷心感谢大家对第九城市《魔兽世界》运营团队的鞭策、宽容与鼓励。

再见，亲爱的玩家们！再见，艾泽拉斯的勇士们！

第九城市《魔兽世界》运营团队

二零零九年六月六日

“wowchina”至今还可登录，也算是有始有终，想一想，又有几家运营商能做到这点呢？

FIFA Online 2

●制作：EA Sports ●运营：第九城市
●游戏类型：体育 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com

■上海 Power

FIFA Online 2 自动比赛模式介绍

自动比赛是在初始阵容里更换自己的球员来完善初始阵容后,添加通过迷你游戏取得的奖励点数，之后与对方进行虚拟自动比赛来分胜负的简单比赛。在主界面点击“多人对战”图标，进入“多人对战”界面点击“创建房间”，在生成的菜单窗口选择“自动比赛”就可以进行自动比赛。

自动比赛规则

自动比赛由“组建球队”“迷你游戏”“自动模式”3个部分组成。比赛开始前有3分钟准备时间，3分钟内玩家需要完成组建球队和迷你游戏。

组建球队

进入比赛房间的两个玩家点击“准备”进入后，就是第一阶段“组建球队”。进入“组建球队”可以看到默认球队和阵型（两个玩家的默认球队和阵型一样），玩家可以根据自身情况调整阵型并在默认的各个位置上替换自己球队的主力球员。两个玩家获得同样数量的点数（20点），自己球队的每个主力球员都显示代表自身能力的点数，球员能力值越高代表自身能力的点数就越高。需要注意的是，玩家拥有的点数是有限的（只有20点），所以需要合理替换球员；替换球员的擅长位置跟阵型里的位置相同才可以发挥出该球员的最好能力。如果3分钟内没有完成“组建球队”这一步骤，该比赛被判为负。数字①：可以查看替换自己球队球员的总点数；数字②：可以查看默认阵型里的球员；数字③：可以查看自己球队的主力球员和代表主力球员能力的点数；数字④：点击默认阵型里的空位置或默认球员后跟自己的主力球员替换。用完替换自己球队球员的总点数后不能在进行替换球员；数字⑤：在这里可以调整自己的阵型；数字⑥：可以查看组建球队和迷你游戏的剩余时间；数字⑦：可以查看对方玩家组建的球队；数字⑧：点击“开始比赛”后可以进行《迷你游戏》。


组建球队界面

迷你游戏

完成“组建球队”后便是“迷你游戏”。所谓“迷你游戏”，就是把相同的图标横向或纵向放在一起，达成三个或三个以上，便增加相应的图标物品。图标物品增加满后，会根据图标属性增强球队的相应能力。图标的属性和相应的图标物品的效果如下。


如何操作界面

门将奖励：加满图标物品，门将的所有能力+1；后卫奖励：加满图标物品，所有后卫的所有能力+1；中场奖励：加满图标物品，所有中场的所有能力+1；前锋奖励：加满图标物品，所有前锋的所有能力+1；体力奖励：加满图标物品，随机给一名球员加满体力；状态奖励：加满图标物品，随机给两名球员加状态，两名球员的状态上升一个档次；问号：加满图标物品，在迷你游戏里随机删除一种类型的所有图标物品；金币：不用加满图标物品，三个或三个以上的金币图标横向或纵向放在一起时在中央的宝箱里累计增加50金币。自动模式的胜者拿走宝箱里所有金币。数字①：可以查看自己球队的首发球员；数字②：在这里进行《迷你游戏》；数字③：可以查看自己球队的士气。三个或三个以上的图标横向或纵向放在一起时士气增加；数字④：可以查看《迷你游戏》的剩余时间；数字⑤：可以查看各图标的gage量；数字⑥：可以查看对方玩家的首发球员。操作方式：用“方向键”移动光标，再用“空格键”点击自己希望移动位置的图标物品。


迷你游戏界面

自动模式

“自动模式”开始后不需要玩家操作，祈祷通过“组建球队”和“迷你游戏”组建的球队赢得比赛就好啦。数字①：可以查看自己球队的阵容，主力球员，球队士气；数字②：可以观看《自动模式》下进行的比赛过程；数字③：可以查看对方球队的阵容，主力球员，球队士气；数字④：可以查看通过《迷你游戏》累计的金币总量（自动模式的胜者拿走宝箱里的所有金币）。



开始自动比赛界面

查看结果

胜利一方取得“迷你游戏”里累计的金币，打平的话，都不能取得金币，“自动比赛”不包含在连续比赛中。

在“自动比赛”里取得的经验值是普通比赛的50%，参加“自动比赛”的球员和该球员用的球员卡、球员装备在剩余比赛里被扣除1场。

FIFA Online 2

●制作：EA Sports ●运营：第九城市
●游戏类型：体育 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com

■上海 轮回

FIFA Online 2 进攻攻略

众所周知，球队能否取胜，进攻火力是一个决定性的因素。近年的欧洲冠军巴萨、曼联、米兰无疑都是火力强大的球队。下面是进攻的各种方式，可以说基本左右的进球都不外乎这些方式。当然，足球的魅力就在于“变化”和“未知”，下面所写权当抛砖引玉和小小提醒，每个人都有最适合自己的战术。

C键的作用

C键，可以让你在任何位置停球，方向转为面对对方球门。同时配合方向键，玩家可以做出许多拉球过人动作。在后场，我们可以利用C键迅速转身出球快攻，而在内切的应用中，C键更是不可或缺的一个键。

1. 急停：比如沿左路边线突破，在对战中，对方也会一直跟着你，双方开始拼身体，这时按一下C，对方便反应不及，可以横向带球继续突破。其次是C的高级功能，拉球。这个动作可以打断对方防守的节奏感，在用速度不快的球员时更可以凸显效果。

2. “太空步”：在高速突破中，按着E一直加速，突然松开E，按C和向后方向。你会看到类似杰克逊的太空步。这动作的优势在于它没有停止带球，可以配合继续的拉球动作。这时你已经拉开空挡做动作突破了。

3. “弹开效果”：按住C，横向拉球移动，突然松开C，按任何方向键，你的队员会有弹开效果，可以闪开一个大空挡。

a) 直线前进，以前进方向为前，面前有个人猛扑，迅速C配合左方向一下，松开，再按前，轻松闪开猛扑。

b) 在底线面对门，C配合一下向后，松开按前，马上就有空挡传中。

E键的作用

有些新手，甚至是玩了一段时间的准高手，都会好奇，E不就是加速么？其实E还有一个非常实用的作用：护球。作为一个前锋，你必须学会如何像大帝一样护球。否则你的球队很有可能因为丢球而被反击。

具体操作很简单，松开任何方向，单按住E，就可以转身背对最靠近的一个对方球员，不限方向。E键护球之后，你可以轻松沿90度摆脱。

作为后卫，E键显然也是有其作用的。有时断球后，对方逼抢得很凶，这时你如果按C就糟糕了……但是按E就可以护住球，继而沿90度方向摆脱。了解这些后，E键在边路的应用便很容易理解了。

1. 护球突破：沿45度突破，松开方向键，按住E，沿与刚才方向的90度突破，再松开方向键按住E，依次类推，路线呈一个锯齿型。

2. 底线附近护球：有时在底线附近，对方在身后已经逼到死角，这时你转身就是被断，按C也是被断。然而，按E护球，你可以一下挡住对方，之后沿90度大摇大摆向对方球门突破。可以说，E键护球给内切提供了一个新选择。

Shift键的几个实用之处

1. 大步趟球加速：这个功能大家都很了解，配合E来使用，点Shift，可以让速度快的球员一马平川。加速中，用45度大步趟球，可以轻松摆脱扑抢队员，角球反击常用。

2. 左晃右突：假如你往左或右前进，按住Shift，连点下、上或者上、下，点的方向跟前进方向垂直。这个功能在中路很好用，此外在边路面对一个人防守时也很有效，尤其是对方442站位比较松时，用这个在中场，基本就是面对对方后卫了。

3. 踩单身：操作是按Shift，连点你前进方向两下，这个动作在正对防守队员时没什么具体作用，但是可以摆脱身后拉扯，让他拉不住。

4. 急停变向：操作是Shift配合你要的方向，加速中常常往90度扣球，或者180度急停，配合之后的继续加速，或者C、E内切。

远射

1. Z+D：这种射门方法在禁区附近可谓威力十足。一般来说，从本方球门看，左边用右脚选手打球门右下角，这样成功率较高，反之亦然。力度在70%左右，具体手感还要靠玩家亲自体会。时机最重要，配合假射威力倍增。

2. C+D：这就是纯粹的德国式大力射门。一般是右路用右脚选手射球门左上角，也就是远角，有时打近角也可得手。射门之前要有一段加速助跑，要有



游戏过程中的键位图



E键阻挡



组合键图示

突然性，比如快攻中，如果对方一直后退，就可以偷袭得手。笔者认为几个手感不错的远射高手有兰帕德、巴拉克、瓦尔加斯、麦孔、伊布、C罗。

远射在于它的突然性，可以破除密集防守，切不可疯狂远射，一旦对方站位合理，容易沦为滥射，会出现得势不得分的状况。

挑传

挑传Q+W可以说也是FIFA Online 2必杀之一。

1.45度挑传：要注意力度，否则会被边上补防的边后卫补位断掉。按斜前配合Q+W传入禁区。大波前锋用C卡位一下，再SHIFT向前领球，就是大步停球，可以把后卫一下甩在身后。

2.正面挑球：不要从后场这样搞，容易犯规。一样轻点Q+W，记得停球时不要SHIFT，正面人比较多。用前+C卡位，停到之后松开C，不然延迟时前锋会莫名其妙地被断。

Q+W是有些欺负人的踢法，非常讲究时机，靠的是意识。比如对方认为你在禁区前要远射，中后卫来封堵时就可以挑传，不来就远射，一定灵活应用。不过也有一些防守的方法，后文有所介绍。

传中

传中是足球游戏中再基本不过的操作，使用Q+A，位置会比较准确，手感要看玩家自己的控制，建议先对电脑找找感觉，高难度电脑太厉害……所以中等难度比较好。

传进去后，用C卡位，然后头球得分。Q+AA连点是低平传中，一般是蹋人时用的。后卫人工操作不到位，快攻时先Q招呼队友跑位，反应速度快的比如因扎吉，就会第一时间抢到点，切记要控制射门方向，力量轻点，不然就是错失必进球。

中锋转身

非常实用，但是也很好防的招数，所以一定要快，连续的短传，然后S直接给有身体的中锋，这时要靠意识了，有时要回传，有时就顺着防守队员的弱侧切入，50%的几率猜对，意识好了几率会高些，基本转过去就是单刀。有时配合一下E的背身，十拿九稳得分。顺便提一下，有时候有非常远的任意球，没人墙那种，可以Q+D满格传低平给前锋转进去。

定位球

无论是高手过招还是普通的较量，定位球都是能决定比赛结果的利器。

1.任意球: 这款游戏里任意球近乎Bug，练好了99%得分，无视任何W、D干扰。以至于最好的防守方法就是不要犯规。近距离轻点就行，远点力量多一点，基本没有什么时候要超过70%的力量。特别说下远距离45度的任意球，对准远门柱，加弧线力量大半，进球率非常高。

2.角球：角球靠观察，不提倡角球进小禁区，也不提倡直接射门，这都是犯规的。笔者一般都用顺足的来罚，右边右脚，左边左脚。D+弧线，到球门中间，非常像超级杯卢西奥的那个被扑出的头球。如果对方小禁区外一点的防守队员乱动，就用Q+D满格进去射门。有时想打打战术角球，用Z召唤近处队友，拿球后Q+A大力传后点，过了门将就是空门。

短传配合

1.二过一：一直感觉FIFA的二过一太迟缓，实况里基本是可以立刻出球，FIFA里那个发起人跑得太慢，所以有时需要等待，或者传给别人过渡，第三者再传给发起者。

2.回传：看过球的人都知道，现实中没有任何中场队员以及中锋一接球就选择转身，很容易被断，就算是用速度和身体，这样也不好看，一旦用山寨球员，就需要回传意识，三角配合，找机会推进。

内切

内切在这款游戏里，无疑是最普遍的一种进攻方式。由于FIFA的引擎特性，自动补位不到位而且速度很慢，内切有很大优势。当你的队员有速度有身体的情况下，首先是很容易闪出空挡来，其次补位的人反应十分缓慢，而且呈一字站位，不能很好整体防守，以至高手往往到达一种防不胜防的境界。所谓知己知彼，百战不殆，要防守内切，必需要知道如何内切。从选择队员开始，右边放一个左脚选手，反之亦然，十分方便内切后完成射门。





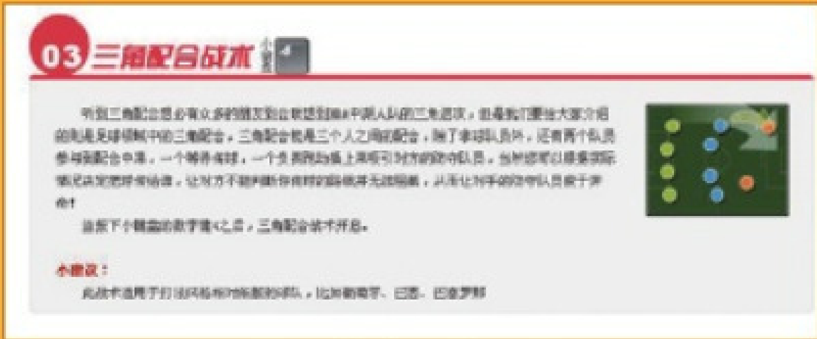
传中射门



中锋转身射门



罚任意球的瞬间



战术解释



内切进行中

头条新闻

■《逍遥传说》推出0.7版



西游路上斩妖魔，绿水青山留长情，多益网络自主研发的点卡回合制网游《逍遥传说》在11月推出全新0.7版。多益表示："这个新版本为大家准备了难忘的奢华婚礼、温馨的子女系统、休闲的阳光农场等多个内容，希望大家能够获得更丰富更精彩的游戏体验。"

多益认为："《逍遥传说》0.7版，用最豪华的婚礼，为两情相悦的情侣做一个比海誓山盟还难忘的纪念；更有全新子女系统，生儿育女，让爱情开花结果。同时，阳光农场也让玩家感受做'农民'的乐趣，种花草养牲畜，自给自足不亦乐乎，还能与朋友你来我往，'偷窃'他们的劳动果实，暗自得意。"

多益指出："一直以'清新唯美'著称的《逍遥传说》，在新版本中当然不会缺少震撼的视觉盛宴。百级新地图秉承了《逍遥传说》一贯的风格，画面精致华美。此外，地图中还隐藏了不少的新宠物，它们个个都有勾魂夺魄的拿手绝技，被征服后会为新主人竭诚效力。"

■《梦想世界》"与梦同行"签名会



多益网络在广州大学城广东工业大学举行了《梦想世界》"与梦同行"粉丝签名会，各位"梦想"粉丝和广工同学们一起迎接《梦想世界》资料片"夺宝奇兵"正式上演。

多益表示："签名会还未开始，一群梦想粉丝就已早早赶来，在场地旁边与现场的《梦想世界》小飞猪玩偶和《逍遥传说》小兔子玩偶一起争相拍照。等活动正式开始后，更多《梦想世界》粉丝陆续赶来签名，过程中还出现了几波人潮高峰，让工作人员忙不暇接。当然，签名会也出现了不少有趣小事件哦，有几对美女和帅哥粉丝，在签名前还是彼此的路人甲，就因为签名时被人挤得碰撞了几次，结果走的时候已经聊得火热了。甚至，还有一位粉丝妈妈拉着个几岁的孩子来签名，忠实程度让人惊叹，不愧是开明的寓教于乐的好妈妈。"

■《梦想世界》新玩法"组合烟花"

多益提示："如果你还在苦恼不知道如何想朋友表达缤纷心情，特别是'心花怒放'的时候，尤其在难于言表的情况下。好消息！梦想世界别处心裁，精心设置了'组合烟花'。"来看看心情是如何随焰火绽放的吧。多益认为："在玩家欣赏璀璨烟花时，欢乐已不知不觉弥漫心头，玩家还能享受DIY的乐趣，打造自己的个性烟花，借此表达自己无声的宣言，用得好气氛合适的话，说不定有意外收获哦，邂逅一段烂漫情缘也不是没可能的。"

多益指出："一般游戏中的烟花，只是在空中爆炸一团星星点点的光辉，《梦想世界》的全新组合烟花，则更充满浓情蜜意，因为它是由玩家亲手打造的。包括玫瑰、百合、马蹄莲在内的15种鲜花，钻石、水晶、宝石等7种装饰品，还有7种色彩、形态各异的特效，玩家可以任意组合，同时还能设置鲜花盛开、装饰搭配与特效绽放的先后顺序，做成不同的闪烁序列。在花团锦簇和珠光宝气中燃放自己的杰作，组合烟花会给大家带来更大的满足感。

玩家DIY后，就可以在一个宽敞的地方燃放了，组合烟花可以持续3分钟之久。"

月评

■ 精神定位

不知道有多少读者是在读大学生，首先祝福大家这4年时间过得快乐。

大学生是现在网游玩家主力，这种低廉的娱乐活动实在是太适合还没有收入的"死大学生"了，当然有好爸爸的除外。

其实网游厂商应该多在目标群体上下下功夫，不要再一味地按照自己理解去宣传和炒作。比如多益这次在大学校园举办活动就挺好，虽然创意一般，但起码是有的放矢。弄个"少妇"自怨自艾的照片是能抓到眼球，但不一定可以抓到长期用户。

现在的大学生相比上代，有两个明显的特点，一个是对世界的认知更为透彻，也就是视野相当宽广，二是对自己的未来十分有规划，毕业后工作还是读研，第一份工作薪水多少，几年之后要买房等等，当然这只是笼统地分析。

所以针对这个群体宣传时也应该有所注意。那些在国外好几年前就出现的创意对大学生并不适用，他们见得远比你想象得要多，不拿点真正够"现代"的东西出来无法吸引大家。同时过于"虚幻""神化"的东西也不适用，相反那些贴近生活、贴近真正玩家的东西才会得到认可。比如iPod的广告，没有什么大腕儿明星，也没有什么绚烂特效，就是找来一群普通人边听歌边跳舞而已，但你会觉得它很"生活"，而且一点也不"土"，准确地表达了iPod的"精神定位"。

网游宣传其实更应该注重"精神定位"，而不是满眼的大腿。P



大学4年，本就是充满"梦想"的4年

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 宁儿

《梦想世界》新资料片之迷宫探险

《梦想世界》最新资料片“夺宝奇兵”于十一隆重登场，其核心内容新流派“暗器”、装备打孔、幻化系统、等级任务“伏魔录”、金字塔迷宫，已在各服相继亮相，相信《梦想世界》玩家都很高兴又可以肆意尝鲜了，不过同时心中也许也会有点小疑问，毕竟是第一次，如何才能够真正领略到新资料片的风情呢？





喜获小天金淬



时空之轮



腐化的尸体



迷宫宝物收藏册

“金字塔迷宫”概述

金字塔迷宫，可供多名玩家结伴冒险，是模拟古埃及金字塔的随机场景，在迷宫内有各种各样的挑战，同时也有无数的宝物，玩家除了能获得日常所需的道具物品外，还能获得大量的奇珍异宝。

新旧迷宫比较

首先，旧迷宫需要全体队员归队方能进行探索，而新迷宫队员暂离并不影响探索的进度；其次，旧迷宫所有的房间出现的怪物皆为明雷，而新迷宫所出现的怪物既有明雷又有暗雷，扑朔迷离，教人摸不着方向；再次，旧迷宫掉落宝物的机率与所需道具“迷宫调查委任状”的星级有关，而新迷宫掉落宝物的好次及机率与探索进度有关。最主要的是，新迷宫推出Boss怪，在战胜Boss怪之后，将会获得大量的经验及丰厚的物品奖励。此外，新迷宫中所获得的宝物上交后，除了大量的经验及战斗技能抵用金的奖励外，还有一定机率获得新资料片中装备打孔及幻化系统中所需的道具物品。

进入“金字塔迷宫”须知

1.队长需要携带“时空之轮”一个，并组成5人的队伍，开启收益，到达“时空之轮”所提供的地址，然后右键点击“时空之轮”，全队队员确认进入迷宫，方可进入迷宫内进行探索。

身份为VIP用户，且每天圆满完成前20次师门任务时，将有一定机率获得此物，或者使用“迷宫调查委任状”在明月镇的冒险家行会处找司空明换取，一张“迷宫调查委任状”可换取一个“时空之轮”。

2.迷宫怪物众多，要准备足够多的食物，最好食满200场，并备好食物，最好是队伍中有人会烹饪食物，另外，由于探险过程会遇上突发事件，而丧失大量

的血，所以，需要备回血的小药数组。所谓的突发事件，是指当遇上残缺的瓦罐、腐化的尸体、木箱堆、破旧的宝箱、狮首雕像、狗头雕像、石棺、木乃伊这一类奇特事物时，若翻查之，可能会获得宝箱，也有可能会丢失大量血，或是进入战斗。

3.当队伍进入迷宫，会在迷宫引路人风无痕处获得传感器X型、普通探险手札、旅行小背包。其中，传感器X型除了可以记录迷宫中任意的两个位置外，每隔3分钟还可以呼唤一次队友来到自己所在的位置，这是暂离行动的队员必备之品；普通探险手札是用来记载探险过程中所获得的宝物信息，每个手札可以记录5个宝物信息，而在风无痕或是冒险家行会的路小飞处可以消费1个荣誉之玉换取一个高级探险手札，此手札可以记录的宝物信息为10个。当然，不管是普通还是高级手札，每一次的迷宫探险任务只能使用一个手札；旅行小背包则是用来放置探险中所获得的宝物，每个背包所装宝物数量为9个，当然，如果背包塞满，那么，所获得的宝物会自动放到个人的物品栏，再不然，还会邮寄到邮箱。

4.金字塔迷宫里所掉落的宝物有151种之多，其中，普通物件为130种，特殊物件为21种，在普通物件里面又分为1～5级不等。所掉落的物件的等级高低跟队伍的平均探索进度有关，迷宫探索进度越高，掉落的高级的宝物的机率也就越高。当第一次进入迷宫前，先到冒险家行会的司空明处换取迷宫收藏册一本，当第一次获得的宝物，系统会自动记载进此册中。当打开此册，就可以查阅到个人收藏宝物的情况及收藏进度了。

5.每人每天进入迷宫次数为一次，每次迷宫任务时间为90分钟，时限一到，或是进入迷宫后擅自退出队伍及下线，那么任务将会取消，并被送回明月镇。

迷宫探索攻略

迷宫走向分布

金字塔迷宫分为两层，每层皆有25个房间。若想从1层进入2层，必须经过下楼梯或通过上楼梯从2层返回1层。而上、下楼梯口随机分布在25个房间中的偖干个房间里。当进入迷宫的每个房间时，会有提示“空气中透中重重的怨灵气息，少侠还是小心为妙”或是“四处飘荡着的亡灵，似乎想吞噬任何入侵者，少侠可要多加小心了”，前者表示所进入的房间为暗雷房间，后者为明雷房间。在暗雷房间怪物随时会出现，让人防不胜防，当然也不是完全没有办法的，在冒险家行会与司空明对话，可花费50行会声望换取驱魔丹一个，服用了此丹后，在暗雷房间可避免怪物的骚扰5分钟。不过，这并不是万无一失的，因为，有时候在服用了驱魔丹后会进入明雷房间，而驱魔丹对于明怪是不起任何作用的，又由于迷宫中怪物密布，每次探险时间又受到限制，为求更有效率地完成探险任务，队员最好是暂离队伍，分头行事。

迷宫宝箱迷宫走向分布

迷宫中会掉落铜、翡翠、银、金4种宝箱，随机出现在各个房间，铜宝箱所得的东西为各类道具及经验、战斗技能抵用金、修炼点等，而翡翠/银/金宝箱所得物品为迷宫宝物，活动结束后可交到路小飞处换取行会声望、探索进度。开启铜宝箱时，队伍中归队的所有人均能获得奖励，当然，若为暂离状态，则无法获得；而银宝箱及金宝箱开启后的宝物，为第一个开启的人获得，如果开启后，不想获得该物，则可以放弃，那么后来的人仍然可以开启宝箱并获得宝箱中的宝物（注意，无论宝箱开启与否，均可以记载宝箱里面的宝物信息）。所以，在遇到铜宝箱的时候，最好全部队员归队后再开启，这样就人人有份了。当遇到翡翠/银/金宝箱中的宝物为自己不需要的时候，可以呼唤队友前来捡取。大家要留意的是，每个人每次迷宫所捡取的宝物不能超过12件，而且重复的宝物上交后是不能获得迷宫探险度的，更何况，高级宝物掉落的几率是受到队伍的平均迷宫探索进度影响的，所以，在遇到宝箱的时候，不要太激动，不要见到则捡，要手下留情，这样，队伍的平均迷宫探索进度才会提高，合作起来也就愉快多了。在这里需要提醒大家一下，开启过宝箱或是挑战过Boss的房间不会再刷新宝箱及Boss怪，也就是说探索过的房间最好能记下来，在下次进入该房间的时候就可以退出，无需再次探索了，这样一来，就会节约了大量的时间了。

迷宫怪物迷宫走向分布

迷宫中出现的怪物分为普通怪和Boss怪。普通怪有：沙漠捕食者、骸骨武士、沙漠卫士、角蝰、优贝斯的后裔等；Boss怪有：娜芙提提、纳菲尔塔莉、沙尘护卫长、被诅咒的法老灵魂、侍女玛蒂沙、无色的幽灵、圣朱　、阿匹斯的使者等。普通怪单人可以秒杀，而Boss怪杀伤力很强，单人挑战之，会有生命危险。所以在遇到Boss怪时，可以呼唤队友归队再挑战之，或者记下坐标，留在最后一起挑战。在挑战Boss怪时，可根据队伍综合素质，开天阵或是防阵。


迷宫中的普通怪
食用驱魔丹
铜宝箱
翡翠宝箱
阿匹斯的使者

其中，“阿匹斯的使者”的主怪血量极多，所以建议封小怪杀主怪，然后再杀小怪。而其它的Boss怪，可以先主，亦可以先小怪再主怪，根据个人喜好了。在这里需要提醒一下大家，在遇到“无色的幽灵”时，建议开启防阵，所带宠物血防宠最佳，进入战斗的第一回合，全体防御，要留意主怪说话，主怪说话的时候会提及要将小怪打成什么样的颜色才能胜利。然后各自指挥将各小怪打成主怪所提及的颜色，每打一下，小怪就会变一次颜色，当各小怪的颜色统一成一种颜色的时候，小怪会自爆，主怪也会逃跑，挑战成功。根据个人的观察，小怪颜色变化的顺序为：海蓝色→蓝色→紫色→白色→橙色→黄色→翠绿色。当小怪颜色被打为主怪所说的颜色时，小怪下面会呈现一团火焰，此时，就可以停止攻击该小怪了。

迷宫秘室

迷宫除了正常的两层各25个房间外，还藏有秘室一间。而打开秘室的通道有两个途径：一，同时点燃7个熄灭的火炉，找到守墓人所在的房间，然后在该房间找到秘室入口，就能进入秘室了。秘室里有一只Boss怪“无色的幽灵”，打败此怪（杀法跟出现在其它房间的“无色的幽灵”一样），任务就完成了。注意，7个熄灭的火炉是随机出现在各个房间的，而且火炉点燃后只持续3分钟就会熄灭了，所以，在未找齐7个之前，先逐一记好坐标，同时，要找到守墓人所在的房间，然后就可以逐一点燃火炉并归队回到守墓人所在房间寻找秘室入口了（注意，在每一个熄灭的火炉旁边可能会遇上“燃烧巡视者”，与之相撞即可进入战斗，打败后可获得经验、战斗技能抵用金、修炼点及荣誉之玉等道具物品的奖励）。

二，杀死3只水晶巨人后（此怪难度跟普通怪一样，只要队伍群攻即可，击败后可获得水晶，其它奖励跟普通怪无异），会掉落黄红绿三种水晶（此水晶只会掉落在队长的背包里，而且当背包满格的时候，不能获取，此水晶只能在迷宫内使用，离开迷宫后会自行消失），集齐水晶后还要找到残缺的石门，然后交上水晶修复石门，就可以选择进入秘室了。不过，不论是残缺的石门还是水晶巨人，都是随机出现在各个房间的，只有同时集齐三种水晶并找到残缺的石门，才能进入秘室，两者缺一不可。既然为秘室，自然是非常隐秘的，并不是每一次进入迷宫都能碰见火炉或是水晶巨人，看大家的运气啦。

迷宫探索的奖励

打败普通怪、人及宠物可获得极少量的经验奖励，打败Boss怪，除了能获得一定数量的经验、战斗抵用金及修炼点的奖励外，还有一定机率获得黑曜石、终级兽诀书、高级兽诀书、聪灵果等道具物品的奖励。迷宫结束后，可把普通/高级手札交到路小飞处，除了可以换取大量的经验、战斗抵用金外，还能获得行会声望。

另外，在迷宫中所捡取的宝物交到路小飞处，也可获得行会声望，如果为第一次上交之物，那么除了获得行会声望之外，还能获得迷宫探索进度，根据宝物的等级不同，所获得行会声望及迷宫探索进度自然不一。最让人心动的是，在上交宝物的时候，有机率获得幻化系统所需的各类幻化石以及装备打孔所需的小天金淬等道具物品哦。最后，所获得的行会声望，可在冒险家行会的司空明处兑换各种各样的道具物品。P




娜芙提提


燃烧巡视者


残缺的石门


秘室


泡泡即将自爆

头条新闻

■ 搜狐畅游正式代理《大话水浒》



11月11日，搜狐畅游正式公布代理运营网游新作《大话水浒》，该产品也是搜狐畅游旗下首款Q版2D回合制网游，“祈宝计划”再添新成员。

《大话水浒》与此前金山代理运营的《水浒Q传》是同一款游戏，由广州火石公司开发。《大话水浒》在继承回合制网游特点的同时，还加入了包括“菜园守护战”“手写涂鸦板”“自定义头像”等在内的、当前流行的创新玩法。搜狐畅游已经于火石就《大话水浒》的任务系统、账号安全、防外挂体系等方面的修改达成共识，目前正在开发当中。

此次搜狐畅游将启用全方位、立体式运营方式，采用地面推广、媒体联动、市场宣传和公会合作强势整合的全新推广模式，建立技术顶尖的全新客服平台，打造瞬时双向信息反馈通道，并采用了专用服务器+虚拟解决方案的双重模式，保证快速稳定的运维服务。

■《天龙八部》联合飞信送大礼

搜狐畅游携手中国移动，开启《天龙八部》和飞信会员的专属计划。《天龙八部》的玩家如果同时也是中国移动的飞信会员，那么在2009年11月3日～2010年1月28日期间，就有机会享有飞信会员特权专属的贵宾卡。

贵宾卡专为中国移动飞信会员用户定制。1级可获得天龙新手剑、天龙八部新手指环、天龙新手护符各一件；15级可获得全套的“蔡袅套装”（上衣、鞋、手套、腰带各一件）追加5格行囊和5格材料箱；30级可获得“珍兽：鹅”（游戏中没有的珍兽，只有激活飞信贵宾卡的用户才能拥有）、低级宝石合成符、四级打孔材料；40级可获得价值50元RMB的元宝赠点2000点；45级可获得低级根骨丹、地灵丹；50级可获得价值100元人民币元宝赠点4000点；55级可获得中级珍兽还童天书，地灵丹；60级可获得价值138元人民币元宝赠点5520点；70级可获得价值174元人民币元宝赠点6960点；80级可获得价值204元人民币元宝赠点8160点。

会员续费将会获得飞信千里卡、飞信时尚卡，飞信千里卡可以获得40级“坐骑：陆吾”和“骑术：陆吾”各一个，加80%移动速度，有效期14天。飞信时尚卡40级“时装：骷髅战甲”有效期14天。

■《刀剑英雄2》亚太区推广大使选拔赛



搜狐畅游举办《刀剑英雄2》亚太区推广大使选拔赛“热辣天使 功夫争霸”活动，royi、诗梦、紫韩、艾艾、yuki、轩轩6位美女同台竞技。

本次选拔赛每期一个主题，网友根据每位选手的照片、视频，进行投票决定PK胜败，并可以对其留言。四期主题展示结束后。最终PK成绩排名第一的选手，将成为搜狐畅游《刀剑英雄2》亚太区推广大使，并有机会赴越南、马来西亚等国家开展游戏的推广宣传。

参与投票的玩家都有机会获得不同的幸运奖励，奖励将于活动结束后一并向获奖网友发放。一等奖5名，奖品为20元卓越购物礼品卡；二等奖10名，奖品为10元卓越购物礼品卡；三等奖20名，奖品为5元卓越购物礼品卡。

网友还可将活动首页、选手页面链接地址分享给自己的好友，按有效点击数计算，排名前5位的网友可获得超级传播大奖，第一名可获得LOMO相机，第二名～第五名可获得个性U盘。

月评

■ 玩家资料与四大名著

这次搜狐畅游代理《大话水浒》最大的问题就是玩家资料的处理方式。由于这款作品是易手给畅游，之前的玩家资料能否继续保留是该游戏玩家最关心的问题。

玩家资料一直是个很敏感的问题，虚拟财产的归属权目前并没有一个精确的法律条文，因为这个问题闹出的事件举不胜数，谁也不想投入无数时间、感情、金钱后得到的结果被浮云般抹去且没有丝毫商量余地。

虽然从这个角度讲，玩家属于弱势群体，但也无疑在告诉我们一个道理：这些是虚拟的。

这不是说让我们被打了一巴掌后再贡献另一边脸蛋，也不是对运营商无良操作后一脸微笑拍拍人家肩膀说“没关系我理解你”，只是想借此提醒所有网游玩家，如果真的遇到这种悲伤意外，不要因此受伤过重，一定要及时调理好心情，别影响现实里的生活和感情。

“还好只是游戏”，这种想法也许有助于尽快脱离负面情绪。希望所有《大话水浒》玩家都能得到最妥善的安排。

然后说下四大名著，这4个题材已经被多款网游演绎，除去“西游”外，似乎还没有哪款取得十分优异的成绩，除去处理方式外，另一个问题就是这些题材是否适合做成网游？网易的“西游”之所以能够成功，是因为“挑战权威”“轮回爱恋”等游戏思想十分迎合年轻玩家，也就是说，对于这种题材改编，必须找到一个好的切入点，才能顺利展开“网游化”，只套个外衣并不能取得预期效果。《水浒》也是如此，大家喜欢这本小说的原因，才是游戏需要强化的主题，现在来看畅游如何“大话”。P



把108将3头身或者9头身都没问题，关键是找到“精神层面”的切入点

刀剑英雄2

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dj2.changyou.com/

■成都 阿鱼

《刀剑英雄2》冰羌王讨伐战

周朝末年的某一天清晨，都城洛邑正在举行盛大的祈福仪式。周朝天子站立于祭天台上，底下跪拜着文武百官，四周一片寂静，君臣都在等着禹王神鼎送来后，祭天祈福。一阵慌乱的脚步声打破了这庄严的气氛——是奉命前往禹王宫取鼎的大臣，“大……大……大王，不好了！神鼎没了！”

冰羌王的阴谋

虽然天子下令封锁消息，可神鼎失窃这样的大事还是传到了英雄辈出的瓦当镇。获此消息的数天后，赵天师在瓦当群英会上对众位英雄言道，“我已派人查明，此次神鼎失窃，乃是冰羌王所为！神鼎被盗，群魔猖獗，更有不少妖界精灵被魔气蛊惑，助纣为虐。冰羌王妄图借此让魔神从神鼎中脱困，我们必须阻止他的阴谋。”

“天师你尽管下命令吧！”群雄异口同声道。“很好！”赵天师欣慰地摸着胡须，“我已查明冰羌王将神鼎带到了凌绝顶上。这凌绝顶地势险要，而且沿途尽是重兵把守，必须组建一支精锐部队，才有机会完成击杀冰羌王的任务。安全起见，修为在30级以下的侠士就不用去了；而且精英部队的人数至少要有4人。我已在迷雾荒野、丹阳林道、太学村、午桥庄、云盘雪谷、英纳雪原、灵山寺等地布置了数名民兵引路人，每隔一段时间，他们便会出现，带领大家前往凌绝顶。不知众位英雄有什么意见？”“一切但凭天师吩咐！”

凌绝顶上的大战

冰雪覆盖的凌绝顶上，一支5人队伍缓缓向右前行。这是一支由瓦当精英组成的除魔队伍，包含剑客、修罗、游侠、力士、散仙五大职业。

“小心，前面有敌人！”修罗提醒道。前面是一群由巨人战士、巨人投掷手、巨人法师组成的妖魔。“赵天师说过，这巨人战士力大无穷，我等应群起而攻之。不可逞一时意气，单独抗敌。而那巨人投掷手与巨人法师，能够远程攻击，对像血少的散仙妹妹威胁极大，我等应该先行铲除。听我命令：先攻法师，再攻投掷手，最后消灭巨人战士。”剑客下达杀敌令。

当冰羌族勇士、投掷手、巫雄出现后，队伍的压力骤增。“不要慌，基本打法还是和对付巨人族一样，先巫雄、再投掷手、最后勇士。这群妖魔的实力要比巨人族强许多；大家靠拢些。”剑客很镇定。一路恶战，众人终于有惊无险地来到了凌绝顶最高峰。手持大斧的冰羌王正守候在此处，身旁便是大禹神鼎。

“无知小辈，竟敢挑战我魔界大将！看招！”冰羌王大斧一挥，天空立时飘起漫天飞雪。顿时，队伍中所有人的行动都变缓慢了！“哈哈，你们中了我的冰封绝技，现在行动缓慢，全身都是破绽。看斧！神鬼乱舞！”冰羌王叫嚣着挥舞着气劲十足的战斧，对着为首的剑客狠劈下去。剑客想要躲闪，却因为行动受限，终是慢了些许，只得硬着头皮扛了上去。

“哇”的一声，剑客吐出了一口鲜血。“哈哈，去死吧！”冰羌王大叫着再次挥舞战斧。眼见避无可避，剑客就要惨遭毒手，蓦然间，冰羌王的身手突然缓慢下来，剑客趁机脱离了大斧的攻击范围。“谢谢散仙妹妹，这冰冻法术真及时！”原来是散仙及时施展了冰冻法术。

“接下来该我们还击了！”修罗大吼，“看我的天华神武！”一道白光直飞冰羌王。“还有我的分身连击”游侠幻化为两条身影直奔冰羌王。“别忘记还有我！聚力一击！”力士大吼！“轰！轰！轰！”接连受到三大绝学的攻击，冰羌王受伤不轻，一时动弹不得。“让我来为你解脱吧！”剑侠大叫，“99连击！”

……

让人眼花缭乱的剑招过后，冰羌王倒在了血泊中。“咦，这不是神物‘低级六合玄石’吗？”散仙从冰羌王的尸体中拾起一块小石头，“这玩意儿可太有用了，是合成暗金神装的必需品呢！”“回去后，还会得到上头给予的商业活力奖励。看来此行收获不小呢！”游侠笑道。

“最重要的是妖魔的计划被我们粉碎了，这比任何奖励都值！”剑侠望着大家，微笑着缓缓说道，“我们赶紧回去将这个好消息告诉全瓦当英雄，告诉全天下！”“好！”大家齐声回答。

夕阳映衬下的凌绝顶，是如此祥和和安宁。



冰羌王身后的禹王神鼎



凌绝顶地图



巨人族投掷手



击杀巫雄

天龙八部

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部》凤凰古城城战纪实

身为一名在天龙江湖中游历已久的小武当，我最大的兴趣便是参加江湖上组织的PK活动。啥擂台比武呀、华山论剑呀、洛阳古战场呀……凡是与PK沾边的活动，我一个没落下。所以，我在天龙江湖的生活一直都过得有滋有味。不过，前段时间天龙正式版的推出，却着实让我郁闷了好几天。

PK爱好者的郁闷

大家肯定会觉得奇怪：“正式版推出了城战系统，那可是天龙江湖有史以来最大型的PK活动啊，不是很合你的胃口吗？”

问题就出在这里！我无时无刻不想着参加城战，但在帮派里却是曲高和寡，无人响应。记得正式版推出后的第一次城战前，我兴致勃勃地在帮会里动员大家去参加城战，却换来以下话语：“兄弟你嫌得屁股疼了吧？没事做是不？来和我刷棋局！”“我不去，我还要锻造装备呢，今天一定弄个8星装备出来”“我去不了，我陪着老婆在凌波洞洞底玩呢”……种种千奇百怪的理由一大堆，听得我那个心寒啊！

其实也不怪他们，我所在的帮派原本就是一个生活散人帮，本帮的处事宗旨是：人不犯我，我不犯人；人若犯我，我退一步；一犯再犯，画个圈圈诅咒他！说白了，就是四个字：不准惹事。如此和平的帮派，平时骂个架都会脸红的，现在让他们去和别的帮派为了一个城池争得你死我活、结下宿怨，无疑是在白日做梦。

“伟大”的决定

就这样郁闷地捱过了一段时间，江湖上关于城战的诸多趣谈让我再也忍耐不下去了。“我要作为我们帮的唯一代表，参加城战，去帮助其他帮派攻城！”那一刻，我觉得自己的形象无比高大（事后证明我乐于助人的行为只是一厢情愿，因为……见下文）！图2

既然决定了，就开始行动吧！又一个城战日来临，我19：30就把补给药品、珍兽口粮、珍兽快乐等物品准备妥当，只等20：00城战开始了。等待的过程是种煎熬，我百无聊赖地在洛阳城大街走了四个来回，一看时间，才19：40多。先去束河古镇等着吧，那里离战场更近。

各位大侠都知道，凤凰古城争夺战的战场位于凤凰平原，而这束河古镇，是进入凤凰平原的唯一通道。我先去那里等着，好第一时间进入战场。

城战前奏：束河古镇的刀光剑影

人算不如天算！我刚从洛阳传送到束河古镇，立马就受到了刀枪棍棒的夹道欢迎。还没弄清是咋回事，就到地府孟婆婆那里报道了。竟然有人在光天化日之下残杀无辜，我得去问个明白。我怒气冲冲地从洛阳传送到束河古镇，结果再次被送回地府。这次我看清楚了，是守城方帮派及联盟的人，心里也释然了。

这束河古镇属于自由PK地，杀人不加杀气的，守城方在传送点设伏，应该是为了阻止攻城队伍进入战场，从而削弱攻城方的实力。

惹不起，还躲不起吗？去束河古镇又不是只有一条路！于是，我来到了苍山，通过苍山NPC进入了束河古镇。不曾想，这里也有一大批守城方将士，将我再次送回地府。紧接着我从竞技场NPC处进入束河古镇，依然难逃被杀的命运。这守城方的防守工作也做得太到位了吧，进入束河古镇的三条通道都被封锁了，看来只有与其他攻城帮派汇合，一齐杀进去了。

19：55，我跟随一大堆人从苍山杀进了束河古镇。守城方将士虽然尽力阻挡，但我们人多势众，终于有一部分人冲过了封锁线，我便是其中之一。很快，苍山这一路的攻城大军便杀到了古镇NPC李野处，此人是凤凰平原的唯一传送人。

我的天！这里竟然也有大量敌军。“我说老赵，守城的这些家伙在束河古镇可是布下了重兵啊！”“这太正常了！他们连续获胜好多次了，这次能够进入凤凰平原参加城战的人数只有区区20人，而我们每个联盟都允许60人参战，不在外围重兵把守，难道让我们全数进入战场？”

我身旁两位攻城人员用大家都能听见声音交谈着。原来是这样啊！守城方参战人数处于劣势，就把重兵放在外围，在20：30之前尽量阻挡攻城方人员进


不能城战，只能逛街，我好无聊！


走，仙鹤，我们一起去战斗！


李野处的混战


凤凰平原地形图

入战场。这倒不失为一个好法子。不过，若是攻城方集中在一起，从其中一个点进攻的话，防守方就颇为吃力了。

一场混战，攻城方又有不少人被杀回。我躲在大部队中间，左避右闪，终于挨到了20：00。迅速点击李野，与之对话后，我如愿以偿地进入了战场。

获胜的前提——占领据点

好大的战场！光传送点就有8个，大家可以通过传送NPC，自由来往于8个传送点。每个传送点附近都有医生、药品供应商，以备侠士们的不时之需。地图西北、东北、西南、东南四个角是战场据点所在地，而中心地带便是凤凰战旗刷新地。

因为对城战的痴迷，我早已将城战取胜的规则熟记于心中：先要占领据点，确保积分不断增加。而且只有占领了据点，才能将抢夺的战旗上交，从而获得大量积分。我决定抢占据点，而悲剧也从这一刻开始。我先来到距离我所在传送点最近的西北据点，却看见一大帮子守城部队正热火朝天地攻击着据点上的水晶石。不用说，我又一次成为悲剧的英雄。还好，在战斗中死亡后，只是重新回到传送点，而且还有10秒的无敌状态，这足以让我迅速回到战斗状态。既然守城方据点争不过，那我就去其他地方帮别的联盟攻打据点吧。打定主意后，我迅速来到了东北方据点，这里正好有一个帮派在攻打据点水晶。见此情形，我屁颠屁颠地一拥而上，也加入到攻击水晶的行列。

不过怎么不对劲呢？这些人怎么都是红名？我可以任意攻击他们，那是不是意味着他们也可以攻击我？还没等我回过神来，一片红光从我眼前闪过，我再次死于非命。躺在地上，我百思不得其解。这时突然来了一股部队，一看帮派联盟的名字，是另一支攻城部队，两支攻城部队就在我尸体上开始火拼了。“原来攻城方不同联盟的部队是可以相互攻击的，之前收集的情报中怎么没有这一条呢？我冤啊！”虽然无比委屈，但战斗还是要继续的。不过，目前的据点争夺战不适合我单兵作战，一会的夺旗战才有我用武之地。

先暂时观察一下战场态势吧。话说这些攻城帮派也真傻，虽然在人数上有着绝对优势，但却只顾着自相残杀，夺取据点。人家守城方虽然只有20人，却早已牢牢控制住一个据点，等待旗帜出现了。反观攻城方，还在为剩余三个据点鏖战，就没有一个人想到去抢占守城方据点。既然都有着相同的目的——打倒守城方对凤凰古城的垄断，为何不干脆达成协议，让其中三大联盟占领据点，其他人则去攻击守城方所占据点，虽然难免会误伤盟友，但总比现在互相残杀的状态好。

惨烈的抢旗大战

果然，当战旗在凤凰平原中心出现后，守城方以最快的速度到达了刷旗点抢夺旗帜。攻城方虽然也有队伍前往夺旗，但更多的精锐却受困于三大据点的内耗，难以参与夺旗战。

夺旗的过程十分惨烈。战旗周围不断有人倒下，可以用尸横遍野来形容。终于，攻城方某个联盟的明教弟子夺得了战旗，他迅速施展加速技能，想要撤回本帮据点（夺得战旗的玩家，不能够施展隐身技能、不能利用珍兽的神佑技能、也不能骑上坐骑），怎奈旁边另一个帮派（也是攻城方）的玩家迅速将其击杀，夺走了战旗。紧接着又是下一个攻城帮派施放冷箭……

战旗就这样在攻城方各大联盟手中交替着。这时，守城方精锐部队突然出手，一举夺得战旗后，留下5名精锐殿后，派出5名精锐在前方探路，剩余5名保护着夺旗之人一路前行。井然有序的安排让处于内耗中的攻城方毫无机会，战旗很快被送到了守城方据点，守城方获得大量积分。

接下来的战事大家应该猜到了。虽然攻城方凭借人多势众，几个大一点的联盟都各自抢夺到几次战旗，但团结一心的守城方抢夺到战旗的次数远远多于前者，其实结果完全不应该如此的……倘若攻城方能够抛却私心，相互配合，只有区区20人的守城部队根本不是对手。只需要其中一个联盟牺牲自己的利益，猛烈攻击守城方据点，分散其原本就不多的兵力，其他联盟在抢夺到战旗后，停止互相残杀，转而对付尾随扛旗者的守城部队，获得城战胜利并不是什么难事。毕竟，守城方实力再强，也只有20人，远远不如最初的60人军团。

可惜，攻城方各大联盟的领导们，却无人选择这一正确战略，反而以牵制其他攻城帮派为乐。我有好几次隐藏在守城部队据点的必经之地，成功地骚扰到了途经此地的扛旗者，却因为没有后续援军，最终被扛旗者身边的护卫所击杀，真是有心无力！最终，守城方以区区20人的部队，战胜了人数绝对占优的攻城方，造就了天龙江湖中一个以少胜多的奇迹。协助守城方完成这个奇迹的，正是攻城方自己。


战场上的补给商人


来到水晶据点


我不幸地被攻击了


偷袭据点，可惜势单力薄


冲啊！夺旗去！


在夺旗战中死亡

头条新闻

■《御龙在天》公布原画



腾讯在嘉年华中公布的新作《御龙在天》，目前开放官方网站，随后又公布了一组游戏原画。

《御龙在天》是一款以国战为主体的战争类题材网游，30%游戏内容取自“三国”，并在历史基础上进行了二次演绎，增加许多玄幻元素。游戏采用写实的中国风画面，设立了多个州国和地域，游戏中没有所谓“职业”，玩家可凭自我喜好选择武器和技能。

在腾讯嘉年华上，《御龙在天》公布了由许巍的音乐制作人梁剑峰打造的游戏主题曲。在官网开放后，又公布了一批游戏原画，其中包括吕布、许诸、庞德、张苞等众多名将，也有朱雀、大鹏鸟等神兽异禽。

■《大明龙权》硬派测试开启



腾讯PK网游《大明龙权》两个月前进行了第一次封测。经过两个月调整与完善，第二次封测“硬派封测”于2009年11月18日正式开启。

此次硬派封测中，新增5大Boss：蛮王突骨达、蛇妖毒舞夫人、无头将军樊忠、寇首宇文不败和金蚕蛊神真祖。英雄大会新增家族战体系，家族战将成为此次硬派封测的关注焦点。同时，游戏新增摆擂打擂系统和钓鱼系统，石口山城战和家族系统得到全新优化，PK规则也得到了完善和调整。

作为全新测试，之前两次技术测试及第一次封测的激活资格在本次硬派封测中已全部清空。除第一次封测中达到40级以上的玩家外，其他参加过以前三次测试的玩家，都不再拥有本次硬派封测资格。玩家需要参与官方举办的放号活动重新获得测试资格。

■《QQ炫舞》推出宠物新版本

《QQ炫舞》在11月19日推出全新版本“宠物情缘”。新版本中推出三个种类的宠物，分别是熊猫、狐狸、考拉。同类宠物具有不同的稀有度，稀有度会影响宠物的外观，也会影响宠物可能拥有的能力。宠物蛋可通过商城购买、活动或系统赠送等方式获得，玩家可以对宠物进行个性化命名。每个玩家都会拥有一个宠物仓库，用于存放自己拥有的所有宠物以及宠物蛋。3D房间和名片内可以显示所有玩家所携带的宠物。宠物在各种情况下会有不同的对话，不同种类的宠物对话彼此都不同。玩家的每只宠物可能具有一个能力，分为视觉效果类和对局增益类两种。宠物的能力在获得宠物时随机产生，不过随成长可能出现变化。

除宠物外，本次新版本还推出众多新歌，有许多玩家们耳熟能详的经典歌曲，如西域男孩的《My Love》，H.O.T的《我们是未来》，也有许多明星们近期推出的全新歌曲，如萧亚轩的《钻石糖》，张韶涵的《第5季》等。

同时，全新版本还增加了“一键购买”功能，当玩家查看其他人的名片时，可通过“一键购买”按钮直接购买该玩家身上物品。另外，新版本中还推出了“累积在线”功能，玩家只要在指定的时间段内累计在线若干分钟后即可获得系统赠送的物品。

月评

■ 新游戏

腾讯新作品一款接一款出现，似乎在对你说，嘿，总有一款适合你。

虽然高产不一定高量，但没产肯定是没量的……几个一线大厂似乎都进入了不应期，这一年鲜有抢眼作品出现，依旧靠着“老三样”维持天下，不管从哪个角度看，这都不是个好现象。

可能是由于市场已经变化，不再是随便做个就赚钱的年代，大家都开始谨慎入市，也可能是大家真的不知道该做点什么出来。

做回合制也许是个保底的好注意，可你看红火的其实就那么几款，做最流行的3D作品吗，谁能超脱出WoW呢，继续做2D砍人游戏吧，君不见网吧里还是玩《传奇》《征途》的居多，跳舞游戏做不做？好像只能靠卖肉来抓眼球。

当然，一线大厂之外的作品还是层出不穷，不过能赚钱的其实并不多，赔本赚吆喝的不在少数。于是一时间，大家都不知道该做什么了。

长期困扰国内网游市场的问题之一就是“领头羊”现象。《传奇》算一头，《征途》算一头，《魔兽世界》算一头，似乎便没了。短时间内的模仿和借鉴不能解决长久战略规划，当市面上都是些不能大赚的WoW like时，大家便进入了不应期。

不过量变产生质变，只有当越来越多有诚意的作品出现时，这个市场才能在赚钱之余还可以稳定发展，不然谁也说不准会不会像几年前MP3市场那样消亡。当然，我们是说有诚意的作品，而不是两个月做出来的“山寨”。

从这个角度看，腾讯不愧是已经跃居行业第一的大佬，这一款款新作砸下来，透出的不光是财力，更是腾讯已经找到发展方向的最佳证明。P



如同腾讯新游戏《轩辕传奇》这张截图般，腾讯新作正在发起冲锋

QQ仙侠传

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xxz.qq.com/

■天津 bako

《QQ仙侠传》的“仙侠”味

《QQ仙侠传》是由腾讯游戏历时五年自主研发的一款3D仙侠题材的大型网络游戏。以仙侠故事为背景，游戏中处处充满着东方气息。虽然“仙侠”是个很吸引人的题材，市面上这类作品也举不胜举，但平心而论，其实大家都是大同小异，所以现在已经不是“有个好背景”就成功一半的年代，首先，它得“好玩”。



对于这款游戏，显然腾讯公司下了很大的功夫。首先游戏画面制作的清新明快，而又不失华丽。由于使用了3D引擎可以随意放大缩小镜头，视角也可360度的调整，十分方便。人物的风格也偏向可爱，符合大多数人的审美观。在场景上，既有气势磅礴的宏大建筑，也有清新典型的仙境山水，随处可以设计人员的用心。游戏的音乐轻快悦耳，都是中国古典格的乐曲。初听时也许并不引人注意，但是却与整个游戏结合的非常好。随着玩家们不断深入，一段段熟悉的旋律也会不自觉得给人留下深刻的印象。

任务庞杂不断档

《QQ仙侠传》对于玩家可以说非常友善与照顾。在初次建立好游戏人物后，玩家们就会不断得到提示。而一个接一个的新手任务慢慢帮玩家熟悉游戏世界的同时，也保证了经验与升级。自动寻路系统，与信息清晰地图，也对玩家有着很大帮助。而在10级以前一共有8个新手村让玩家可以随时切换，方便寻找同伴，或者避开高峰时期的拥挤。而每升5级就能打开一次的新手礼品包，里面备有各种装备与必要物品，给予新人们不少的便利。

游戏的操作同时可以使用键盘与鼠标，也可以只靠“一鼠走天下”，完全不会影响操作上的流畅性。

游戏本身的任务系统相当的庞大，除了最为基础的师门任务，兴亡任务和独特的太极任务以外，随着级别的不断提升，还有相对应的门派试炼任务。而随着地区不同，也会有不一样的场景任务。总之层出不穷，让玩家总能找到任务去做。

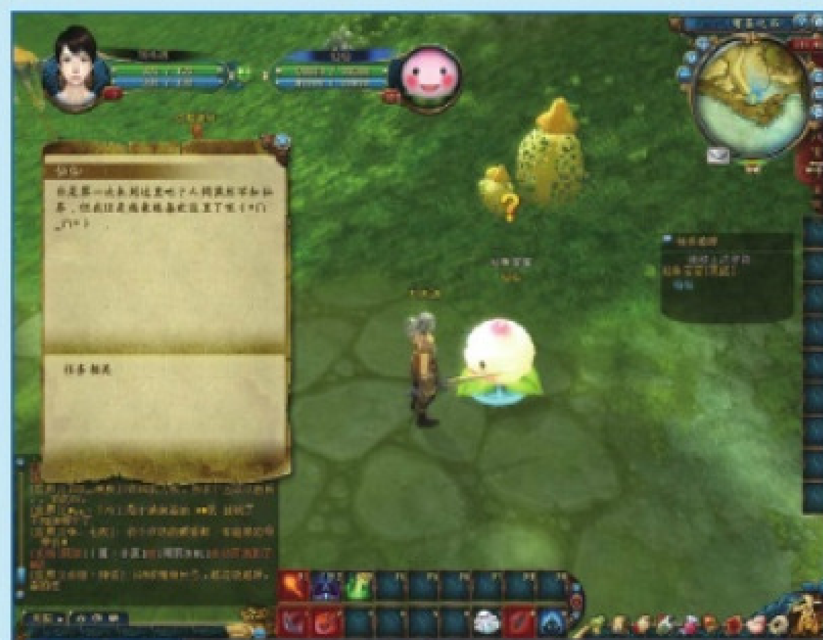
这些看似复杂任务系统完成起来，却并不困难，还可以为玩家们带来丰厚的经验与金钱的回报。在设计上感觉已经比较完善，相信大多数人都会选择通过任务来升级。

四大门派只是表象

《QQ仙侠传》在创立角色时并没有职业选择，而是在达到10级后，通过NPC的提示，让玩家先一步一步了解到各个门派的特点，然后再来加入。游戏中目前一共有天道盟、逍遥派、九重天、星华宫四大门派可以选择。看起来四个门派好像少了些，不过实际上，在门派的基础上又各自细分了三个流派，提供了丰富的职业发展方向，每一种职业都将带给玩家不同的游戏体验。

其中天道盟属于近战物理系，类似于其它游戏中战士的角色，再细分为使用两把单手武器，擅长1对1战斗的傲剑流、使用双手武器，长于群体攻击的霸刀流和使用单手武器与盾牌，有着强大防御力，控制与增益技能丰富的坚盾流。

逍遥派则是典型的远程物理攻击系，相当于猎人、游侠这样的定位。分为使用弓箭，拥有最远攻击距离的神射流、使用翼轮，有着强大爆发力和控制技巧的暗杀流和主要使用机关，有着强大生存能力同时可以为队友提供增益的天工流。



初入游戏



简单实用的自动寻路系统



充满特色的怪物设计



游戏地图

而九重天就是法术系职业的代表。分为有着强大爆发力但同时防御力欠缺的玄炎流、有着超超控制力和生存能力的寒冰流和主要依靠诅咒并削弱对手的魔咒流。

至于星华官看似仅仅是医治辅助型的职业了。可实际上分为可以治疗与清除负面状态的药王流、拥有极强生存能力长于针灸的苦行流和精通雷元素召唤能力的祭酒流。

这样的设计，完全不逊色于当前很多主流网络游戏的职业数量。而且这些流派又都有着独自的特点，让玩家可以体验到不一样的乐趣。

技能发展多样化

由于是采用东方仙侠背景的游戏，这12个流派的技能名字也都充显得古香古色，充满着浓郁的中华味道。像是镜花水月，天下有雪，燕赵歌舞等等不仅显得文雅，而且与相关的技能也都完全配套。通俗易懂，而且没有牵强附会的意思，让玩家可以很轻松地理解其真正含义。

各个技能的效果也都制作的十分绚丽，有一些甚至让人感到惊艳。

游戏里的技能被分为“综合秘籍”“门派秘籍”和“帮派秘籍”三类。学到的各种技能都可以通过这个秘籍系统来进行分类管理。而要学习秘籍，除了需要消费一定的游戏货币以外，还必须消耗使用一部分游戏人物经验值。是通过提升人物等级需求更高的基础属性，还是提前得到强大的技能，想来会引出很多不同的意见。而不同门派流派区别自然更大，玩家在优先升级还是优先学习技能上显然也就要多一番思量和权衡。

帮派秘籍，需要选通过帮派的尚武阁共同研究，才能够学习，而学习帮派藉获得的能力提升也十分明显。除了帮派秘藉以外，尚武阁还能研究附魂技能，为装备进行附魂。当玩家使用附魂后的装备，可以提升门派技能的效果。

帮派还提供仓库、金库等用来存放公共财产的设施。另外像是众乐坊与兽室这样的福利建筑。另外像是武师授拳与宝壶点兵也都是非常有趣的帮派活动。当然帮派之间还可以通过宣战来进行帮派战，用来决定纠纷或其它事情。

很明显，这些都是为了鼓励玩家更多的团结合作而设计安排的。

强化宠物系统

坐骑与宠物系统，可以说是《QQ仙侠传》的一大特色。玩家可以通过天生的捕捉技能来猎取自己心仪的宠物。初始状态下每个人物可以捕捉3只宠物，而且每个人捕捉的宠物不能够超过人物的等级。宠物在这里不光能起到观赏作用，还可以让它与自己并肩战斗，成为自己的左膀右臂。可以捕捉的类型，也不仅仅限定在动物上，游戏中的仙灵精怪，甚至一些人型的怪物，也都可以成为玩家的宠物。

宠物还可以通过找技能书来学独有的技能，不过位置有限，要学会合理安排。对宠物使用本身学会的技能书，也有一定机率通过技能打造来获得升级。除此以外还可以通过符文炼化宠物的属性。

宠物本身也会随着战斗而升级，使玩家在战斗的同时也能感受到了宠物养成的乐趣，而宠物资质的高低将决定成长的好与坏。

通过在游戏中涅槃可以随机改变宠物成长率，不过涅槃之后宠物将会变成宝宝，等级也会降到1级。

不需要的宠物，除了放生以外，还可以通过交易的手段赠与或买卖其他玩家。最后要注意的是，宠物还有快乐度的设定。当宠物死亡后，会自动变为收回状态，并且快乐度会下降。当快乐度为0时，宠物将无法进行战斗，需要通过专用的宠物口粮或者找治疗仙子来恢复快乐度。

而正如宣传语所说，游戏中有着数十种独具中国特色的绚丽骑乘可供玩家选择。它们大多是取材于中国的古典神话传说，像麒麟、影狐，甚至连轩辕剑这样的宝物，玩家也可当做座骑使用。

玩家不光可以购买单人的坐骑以外，还能在游戏里面获得双人坐骑，用邀请的方式可以让你的亲朋好友、知心爱人一起来搭乘。另外还有多人坐骑，目前最高可以同时乘坐5人。

座骑除了可以提供更快的移动速度以外，很多还能为玩家带来别的好处。比如最基础的马，就可以在骑乘时为玩家增加10%的生命值和防御力。

除了这些花钱购买的座骑，游戏里还提供一些不容易获得的特殊座骑。比如说通过做师门任务累积下来的贡献值，可以用来换取门派座骑。不仅仅是自己门派的，只要贡献值足够，也可以换取另外4个门派的座骑，如果你是一帮之主，还会拥有自己的独有座骑。


在游戏中死亡后也有多种选择


上古魔皇蚩尤


清新典雅的游戏场景


天劫大逃杀副本


丰富的任务系统

作坊与代工十分重要

商业系统中，作坊与代工是游戏中的重要一环。玩家可以通过学习手艺进行生产，虽然作坊产物不能直接使用和装备，但它是游戏中的重要消耗品。不光是每天的师门任务大多都会用到作坊产品，还广泛应用于装备、帮派等各个领域。不喜欢打打杀杀的玩家，也可以享受生活技能代来的另一种游戏乐趣。

作坊一共分为制作瓷器类的铜官坊，制作丹药类的千金坊，制作木质类的鲁班坊和制作布艺类的宫绣坊。在学习对应生产技能后，就可以在专业作坊加工师那里进行加工制作。从事作坊加工需要消耗一定的元气和游戏货币。

如果不满足于简单自给自足，游戏中允许10级以上玩家自己开设专门的作坊店，设定好价格后来雇佣其他玩家前来为自己打工。不过游戏中只能同时开放50家作坊，想要开店的玩家下手一定要快。游戏里还为作坊设置了排名，每周将会进行一次竞价拍卖，根系统将根据出价的高低来决定接下来一周的作坊列有显示排名。如果想要在列表中占到一个显眼的位置，也需要付出不低的代价。

同时要注意，开店需要每日交纳一定的费用，如果超过三天未交纳系统维护费用，那么店面就会被取消，到时候不仅仅仓库中的货物会掉在地上，想要再成为50家店长也不容易了。

而与开设作坊相对应的，就是代工系统。代工与作坊完全相反，是出售自己的元气。当玩家会了一项生活技能后，就可以摆摊代工，由自己消耗元气帮其他玩家做装备，对方出材料，自出元气及所需技能，而价格将按元气收费。代工目前只限武器、防具、饰品这三类。

商业系统中还有着最常见的1对1直接交易与摆摊销售，另外还可以自己经营物品与宠物两种类型商店。

每家商店都可以花费金钱更改名称，设定营业的时间，如果不想开设了还可以出售给其他玩家。除了最基本销售物品以外，还能在店内设置好价格来求购自己需求的商品。玩家在浏览商店时，可以把自己喜欢的店铺加入收藏列表，被越多人收藏，排行榜中的排名也会越高。

当然商店也会收取一定的用费与税金，如果经营不善，运营经费不足，也会面临倒闭，店中商品也会遗失。

副本大致分为三种

游戏中也有各种类型的副本，大致可以分为三种。

普通的PvE副本，玩家们需要合理的进行职业搭配和技能选择。随着副本的深入，难度肯定越来越高，掉落装备也是越来越好。

门派闯关是另一种有趣的副本，玩家们组队在游戏中分别闯破四个门派的关卡，成功闯关后会有丰厚游戏奖励，这种副本有较高挑战性。

最后一种是PvP副本，玩家与玩家之间的对抗。比如说“天劫大逃杀”这个副本，进入玩家会被系统按照等级进行划分，然后进行自由PK。与此同时副本中会随机出现各类事件，像高等级的强力怪物、随机分配的补给品等等。如果不认真研究局势，光靠个人武勇，是很难坚持到最后成为幸存者的，生存时间最久的玩家，获得奖励也会最大。



由于游戏还设定了不同阵营，像是阵营间、帮派间的对抗与冲突也绝不会少。众流派都拥有着丰富的技能，各个门派之间也都隐隐的相生相克。因此无论是单人PK还是群体PK，对于技能的理解与合理运用都有着很高的要求。尤其在群体对抗中，对各个流派的使用是重中之重。关于这方面的研究，以后肯定也会成为游戏中一个热门的话题，也将是整个游戏PvP核心之所。

总的来说，在这套简洁实用的界面与系统基础上，相信就算是初次接触网络游戏，也绝对不会感到什么困难，完全可以轻松上手。基本上只要会使用QQ，就能玩转这个游戏。P



可以将各种怪物捕捉成自己的宠物



最初的座骑——马



可以学习的四大生活技能



可以双人骑乘的座骑——影狐



新手礼包为玩家提供了很大帮助

头条新闻

《魔域》金秋版上线



《魔域》金秋版于11月22日上线，更新了兽魂系统，新增星座幻兽射手星布克、射手星布奇、绛尘兽、紫骏兽，加入飞行骑宠雷翼辛迪斯和炽翼古拉斯，并开放全新副本，增加全新Boss。

为迎接新版上线，《魔域》官方展开一系列游戏活动。玩家邀请朋友进入《魔域》的世界一同冒险，并且带领好友们达到50级，就可以参加抽奖，有机会获得“马尔代夫双飞5日游”大奖。同时，金秋版展开了嘉年华活动，焰的拳锋、战神的角力、咆哮的龙穴、会笑的南瓜、记忆的宝藏、巨鼠的入侵等活动随之开启，玩家参与可得到海量魔石、神之祝福、经验值球礼包等奖励。感恩节期间，游戏中还进行了火鸡快跑、火鸡起义、火鸡烧烤三大活动，玩家可以得到火鸡蛋、各种食材、灵魂晶石、双倍经验药水、幻兽礼包等奖励。

《英雄无敌在线》全新“神器锻造”



《英雄无敌在线》迎来全新版本“神器锻造”，玩家可以通过有多个途径获得神器锻造的原材料——原魂，战场战斗、荣誉商店、混乱军团战役、野外杀怪、团队战场奖励，都可以获得不同品阶的原魂，通过收集各类原魂，英雄们可以根据自身的需求，针对性的对装备进行神器锻造。锻造后的装备，将会获得全新的外观和属性，但3天后将恢复到原始的属性和外观。想要永久拥有这一神器的属性和外观，玩家们就要通过神器灌注的方式实现。获得永久属性和外观的神器仍可以进行神器锻造，再次锻造若要保持神器的永久性必须重新使用龙魂进行灌注。

新版本中，还加入英雄转世、新魔防属性等系统，增加摆摊物品价格提示、战斗自动镜头可控开关等功能，并对宝石镶嵌拆除界面进行了优化。

《机战》开新服



《机战》2009年11月开放3组游戏服务器：

11月13日（周五）12：00第二十六大区（广东电信2）广东特十区

11月20日（周五）12：00第二大区（山东网通）山东九区

11月27日（周五）12：00第六大区（上海电信）上海十区

新服活动同步开启，玩家在新服活动结束时，单个机体的战斗星级（取最高的单个机体星级最高的）排名前10名，可获得价值不等的新太阳石奖励，排名第1的玩家可以获得500元大奖。排名如果出现战斗星级相同的情况，则对比次高机体战斗星级，较高的玩家名次靠前，以此类推。此外，机体战斗星级达到50星、60星，也可获得价值不等的新太阳石奖励。

月评

文化，还是文化

网龙最近做了一件很有意思的事，虽然是为了配合宣传《天元》，但刚刚上线的“玄幻修真大殿”还是挺有创意。

得利于玄幻小说的热卖，玄幻类网游已经很多，不过这一题材还没有被人“系统化”过。

玄幻真的很“玄幻”，更多时候它只是一个概念，或者说大致提纲，至于如何填充内容，那是百家争芳的。你引用《山海经》可以说是玄幻，借鉴《封神榜》可以说是玄幻，模仿DND设定一个大陆一样可以说是玄幻，或者直接靠自己编一个出来，照样是玄幻。

“玄幻修真大殿”的立意很简单，想把够玄幻的元素都收集起来，哪怕哪天不做《天元》了，它还是一个可以独立出来的产品。但不得不说这其中难度颇大，熟悉这个领域的读者也许知道《九州》，当时聚集了圈里无数牛人的理想现在也并未实现。

难点有两个。一，这是一个“创造世界”的过程，这比编个故事、写段爱情难上许多，需要涉及到的书本汗牛充栋，政治、历史、社会学、心理学、生物学等等都会有所涉猎。不过既然是配合《天元》，此中难度会大幅度降低。二是标准，谁能准确给出“玄幻”的定义、框架呢？与DND不同，DND中的怪物就是那些，属性也都固定，有一个坚实可信的基础，与传统武侠也不同，虽然武侠里有各种各样的门派、各种各样的武功，但它有一个上限，你不能让轻功直接飞越太平洋，也不能真的因为吃了人参果就活了1000年。一旦涉及到“文化”，问题就会变得很复杂，但如果可以处理好，真正“文化”起来，就会如在下坡滚雪球般，不靠外力地越滚越大。

当然，以上说的都是极限情况，作为一个喜欢玄幻，并且对《天元》有兴趣的玩家，这个“大殿”的搭建算得上有诚意，祝它好运。P



《天元》与“修真大殿”相辅相成，网龙这个点子不落俗套

天元
●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ty.91.com/

■福建 元婴

《天元》建修真大殿，玄幻元素大集合

“天元玄幻修真大殿”是网龙在《天元》官方网站推出的一个新内容。分为六大分殿，分别是“品文轩”“灵兽殿”“畅音阁”“仙缘殿”“修真堂”和“秘境”，其开设均很有讲究，从组成玄幻世界的众多要素中，选取精华，融汇归纳，最终组合而成一个“玄幻博物馆”。



浩瀚天地间 奇遇品文轩

“奇遇”是玄幻作品中必不可少的元素，东方的“仙缘”与“修炼”情节一直是爱好者最喜欢的话题之一。同时，由于文字的特殊性，更适合也更容易在读者脑中勾勒出奇景仙境、神魔混战的壮丽场面，因此以“品文轩”作为“玄幻文学博物馆”最为恰当，目前轩中收录包括“玄幻24夜”这场刚刚闭幕的玄幻文学擂台赛上的所有参赛作品，同时网友陆续上传的玄幻佳作也蔚为壮观。

近年来国内玄幻创作的浪潮一浪高过一浪，佳作辈出，除去一些正规大站外，很多小说阅读网站收录并不完全，归类也不清晰，天元玄幻修真大殿中，品文轩为这些作品找到了一个非常合适的展示所在，内容收录的接口对公众开放。

玄幻修真路 绚丽畅音阁

“畅音阁”的开设据说颇费了一番周折，素材需要慎重考虑，和文字作品相对，影像展现的玄幻世界困难相对较大，但《天元》游戏本身就制作了大量精彩绝伦的3G动画，玄幻元素无处不在，并且畅音阁还包含很多精彩原画、原声音乐，从视觉上多角度的将玄幻天地呈现在玩家眼前。

四海伏灵兽 仙缘幻妙奇

灵兽殿顾名思义就是玄幻题材中常常出现的灵怪神兽，这一板块被称为“一看就懂玄幻”的设定。在“灵兽殿”中，源自《山海经》的超过400种神兽都拥有栩栩如生的动态形象，甚至还包括多种形态，其历史传说、能力仙法，都一一在列，即使抛开游戏不谈，“灵兽殿”也可成为爱好者的玄幻灵兽资料馆。

和灵兽殿同样玄妙的，还有最新开放的第四大分馆，即“仙缘殿”，输入姓名和生肖，就可追根溯源，测试自己来自于《天元》游戏中的哪个阵营。还可通过“修真测试”看看自己在即将开启的《天元》游戏世界中修真旅途会否一番平坦。

秘境更入胜 携手共修真

当前尚未开放的只剩下“修真堂”和“秘境”。这也引起了广大玄幻迷的热情讨论，有网友表示：“作为天元游戏世界和天元修真大殿的重头戏，‘修真堂’一定暗含了很多修真得道的重要天机，另外，说不定前面各馆的活动获奖几率加倍，就将是‘秘境’带来的那份惊喜。”还有网友猜测神兵、神技还未展示，所以剩余两馆一定是这方面的内容。无论大家猜测如何，从多个角度可以看出，天元修真大殿的根基架构非常合理，同时通过对天元修真大殿的游历，也一定会帮助玩家在《天元》世界中更加得心应手，成就修真境界。



修真大殿主页面



畅音阁页面



灵兽殿页面



品文轩页面



仙缘殿页面

梦幻迪士尼

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档测试
●官方网站：http://dsn.91.com/

■福州 孤独

《梦幻迪士尼》圣诞不删档测试

对于80年代出生的孩子们而言，伴随着他们共同成长的是那些绚丽多彩的迪士尼卡通动画。米老鼠、唐老鸭、白雪公主等“超级偶像”曾一度陪伴着大家度过一个个春夏秋冬。由网龙携手迪士尼公司出品的网游《梦幻迪士尼》，再一次勾起了无数80后们美好的童年回忆。

在网游行业大肆盛行的当下，越来越多的网络游戏厂商已将目光投向了昔日的动画经典，希望凭借原著的怀旧气氛与完整的故事架构引起玩家的共鸣。而迪士尼作为全球互动娱乐业的佼佼者，拥有全球最庞大的“童话帝国”。此次与网龙公司携手，以百年经典故事为题材，打造了一道汇聚奇妙魔法、浪漫社交、末世冒险、缤纷活动、丰富周边的“童话盛宴”，以时下最流行的游戏互动形式还原百年童话的经典元素、唤醒了所有人的童年回忆。

《梦幻迪士尼》将于12月11日开启圣诞不删档测试，各式充满欧式风情的“回忆大菜”即将亮相，现在就让我们一同抢先领略《梦幻迪士尼》此次的“童话盛宴”吧！

浪漫社交，与迪士尼明星一起互动

作为迪士尼百年经典在游戏世界的还原，《梦幻迪士尼》中所聚集的280多位迪士尼卡通经典形象、贴心完善的社交系统无疑是吸引“怀旧食客”光临的最佳开胃酒。在《梦幻迪士尼》的世界里，你经常能发现那一张张熟悉的面孔，时刻牵动着你回忆的心。善良并热心的米奇、忠诚而乐观的高飞、暴躁但勇敢的唐纳德，都将成为你的职业导师，并指引你开启梦幻世界璀璨大门。拥有纯正皇室血统，纯洁而美丽的白雪公主；热爱冒险，拥有最美歌喉的小美人鱼爱丽儿公主；爱幻想，单纯美丽的睡美人爱洛公主；阿拉丁中独立勇敢，好奇心强的茉莉公主，都将与你在《梦幻迪士尼》的世界里相遇，成为知心的好朋友。

同时，《梦幻迪士尼》还拥有极其贴心和完善的社交系统，你可以在游戏世界中感受长辈的教诲，朋友的关系，情人的甜蜜。你还可以在大型豪华花船上举行婚礼，在壮丽城堡中举行婚礼，在庄严教堂里举行婚礼，甚至在阿拉丁的飞毯上举行婚礼，体验与众不同的童话婚礼。浪漫婚礼背后便是爱的小窝，家园系统是游戏生活另一处广阔天地，清新明亮的迷你小屋，富丽堂皇的豪宅别墅，房屋和家具的建造你完全可以一手包办。你还可以与伴侣一起布置温馨浪漫的私人家园，将它打造成为独一无二的、羡煞旁人的浪漫满屋。

享受奇妙魔法带来的梦幻体验

饮下一杯带着神秘魔力的开胃酒后，相信各位食客的味蕾也已被调动开了吧！此时点上一份由职业魔法、魔法装备、伙伴炫技及飞行魔法混合而成的“魔法垫席菜”是不错的选择！

在《梦幻迪士尼》的世界中，魔法是必不可少的重要元素。每一段旅程、每一份奇遇都少不了魔法相伴。绚丽震撼的技能光效，独一无二的魔法装备，拥有神秘魔法技能的迪士尼伙伴，迪士尼的飞行魔法的畅快体验……在这个充满童话色彩梦幻的魔法世界中，你都可尽情去享受奇妙魔法带来的梦幻体验！

作为“童话盛宴”的垫席菜，《梦幻迪士尼》拥有无与伦比的“奇妙魔法”套餐。魔法技能作为每位守护者必备的“护身符”，三大种族6种职业近200款各不相同的魔法技能让你的冒险之旅更加精彩。人族的剑法、治愈之术远近闻名，精灵族的洞察力与各式箭矢令对手闻风丧胆；血族独有的魅惑之术与超强异能如同其种族一般神秘；各式绚丽震撼的魔法技能搭配极具童话色彩的3D战斗场景，更清晰的战斗画面，更壮丽的技能特效，更真实的战斗体验，让你在立体空间里感受包罗万象的战斗元素。

魔法装备作为玩家战斗中必备的道具，又可根据实用性分为武器、服饰、配饰三项。武器系统根据不同的类型分为战锤、匕首、法杖、魔法书、魔法棒、弓箭、竖琴等9大武器，这些取自神秘矿石锻造而成的绝世神兵不但拥有神秘的魔法符文，还能在战斗提升使用者攻击的命中率与攻击伤害值，是不折不扣的魔法装备。服饰作为守护者彰显个性的道具，其来头也不简单。这些造型奇特、外形靓丽的职业服饰不但能够抵御童话世界中各式魔法攻击，提升自身物理防御能力，还能对抗各种魅惑之术，实用美观两不误。而配饰作为辅助装


《梦幻迪士尼》CG截图


飞毯婚礼


圣女职业技能


精灵族职业技能

备，其属性与作用则更加细致，每款配饰都将根据不同的作用，拥有不同的属性，详细的系统你可以通过翡翠城饰品商店老板“贝丽娜”进行了解。

此外每位玩家还将拥有专属的伙伴，它们将陪伴你一路成长。这些独具迪士尼童话色彩的伙伴们不但拥有可爱逗趣的造型，还是好学善战的战斗专家，人人都拥有各自拿手的战斗必杀技哦！

末世冒险感受险象环生

在《梦幻迪士尼》的世界中，各式有迪士尼经典童话剧情还原而成的冒险任务无疑是“童话盛宴”中当之无愧的主角。在这里提倡无止尽探索与追寻的冒险精神。每个人都有自己的目标，末世的冒险所寻求的不仅是刺激，更是一种收获。在这里也许上一秒您还在感叹生活的平静，下一秒就要为了童话使命在险象环生中度过，每时每刻都有各种由经典童话改编而成的冒险任务等待玩家来挑战。

《梦幻迪士尼》中的剧情任务依托于迪士尼的经典动画，利用耳熟而详的迪士尼故事，为玩家们构建了一个充满欢乐的天地。在这里，大量由迪士尼经典卡通动画片改编而成的剧情任务值得玩家充分体验。那些拯救迪士尼世界、救赎命运的故事，你可以在一个个耳熟能详的经典桥段中感受到完整的游戏世界，扮演力挽狂澜的英雄式人物，经历一系列匪夷所思的传奇，一步一个脚印地接近罪恶同盟的巢穴，在游戏终极使命的召唤下，体验极具代入感的游戏背景剧情。而剧情任务中的童话任务则大量借鉴了脍炙人口的世界著名童话，一个又一个或催人泪下、或感人至深、或意味深长的童话故事让你在寓理于情、寓教于乐的过程中度过美好的线上时光。

缤纷活动时时乐翻天

享用完各式“童话美食”后，一份精心制作的甜点不但能够帮助你缓解油腻，还能带给你愉悦的心情。在《梦幻迪士尼》的世界中，“冲级新人王”“迪士尼梦幻派对”“你提我改”等各式缤纷活动如同美味的甜点让你“酒足饭饱”依旧无法割舍。

在这里你将感受最缤纷的迪士尼活动，每时每刻、每日每周，天天都有迪士尼特色活动等你来参加。经典的迪士尼花车巡游，与导师米奇，唐老鸭，高飞的交流，邂逅四大迪士尼公主，百款特色活动24小时轮换，不定期更新的节日活动、迪士尼纪念日让你如同置身现实中的迪士尼乐园一般。在日常活动中收获各种游戏道具、在帮派活动中与队友交流感情的，在各种节日活动及迪士尼纪念日赢得限量周边，《梦幻迪士尼》让你天天过大节，时时乐翻天。

经典形象幻化周边与你一路相伴

饮料作为佐餐的最佳选择，它陪伴着你一同分享这顿丰盛的“童话盛宴”。在《梦幻迪士尼》中，各式由经典卡通形象幻化而成的可爱周边如同这些怡心的冷饮一般，与你一路相伴。这里有你童年最好的玩伴米老鼠；这里有儿时每晚与你一同入睡的维尼熊；这些有关于王子与公主的各式枕边书，还有MP3、PSP3000等迪士尼造型的数码用品……这些经典迪士尼形象将幻化成可爱周边来到你身边，陪伴你度过每一个“迪士尼节日”。

《梦幻迪士尼》拥有百款缤纷活动，不但丰富了玩家的游戏生活，更提供了众多限量周边。“迪士尼梦幻派对”配对夺数码大礼、“冲级新人王”加冕赢迪士尼金条、“梦幻迪士尼乐园”大量周边送不停……各式可爱周边带你感受到最原汁原味的迪士尼文化，详细的活动信息更将通过官网时时更新。



奇妙魔法、浪漫社交、末世冒险、缤纷活动、丰富周边……《梦幻迪士尼》这款饕餮盛宴将网游的娱乐性与迪士尼百年经典充分融合，营造了一道通往童话世界的“怀旧盛宴”，在这里你将身临其境般地感受最原汁原味的迪士尼世界，重拾那些逝去的童年回忆。12月11日圣诞不删档测试“童话盛宴”即将上菜，欢迎你一同加入！


魔法书类武器



大地咆哮



吞天海啸


《梦幻迪士尼》CG截图


《梦幻迪士尼》圣诞游戏场景

头条新闻

■《诸侯》11月新版上线



《诸侯》新版本“兵临城下”于11月13日全面开启测试。新版中开放了天珠城攻城战系统、天珠城地图和昆仑山系列地图，新增90级多人副本“邯郸攻防战”、90级单人副本“天子密诏救驾”和90级以上团队副本“征伐塞外匈奴”。推出新的灵兽坐骑暗影虎、白虎、机关兽、麒麟。任务方面则增加了主线和支线共25个任务、时间限制系列任务《争分夺秒》共10个、阵营对立系列任务共20个、昆仑山地图主线和支线任务共20个、副本任务《深入调查》等，并调整了某些任务的接取等级和奖励。同时，新版本加入“开天武圣”、“狂涛战神”、“逐日羽神”等80级新技能，并新增了 90 级新套装、进攻和防御符文等游戏物品。

为迎接新版本上线，官方新开龙行天下（电信）和天朝风云（网通）两组新服务器，并展开一系列活动，包括“智霸四海知识问答”“勇冠三军首领猎杀者”“文武双全副本攻略大征集”等老服活动，还有“新服知识问答”“极品武器大比拼”“升终极神兽赢五万白金币”等新服活动。同时，官方推出“一元钱”网游新模式，在VIP道具中增加了“一元卡”，玩家可持一元卡在游戏中兑换相应等级礼包，每周兑换一次，全区全服均可使用。

■《魔界Ⅱ》专家首测招募

《魔界Ⅱ》于12月中旬全球同步进行开发阶段专家测试，全球范围内招募测试人员。本次测试将总共招募人数500人，招募对象为：国内外专业的游戏媒体评测专家；资深的专业玩家评测人员，拥有丰富的测试经验及优秀的开发理念；专业游戏公会设立的评测团队，拥有良好的公会基础以及成熟的测试方式；非常熟悉《魔界》魔界故事背景及系统设定等，并了解及有完美地对《魔界》见解的老用户。所有的招募都将通过官方网站进行报名，官方将和筛选出来的人员通过QQ、MSN等聊天工具进行面对面的沟通。

在测试完毕之后，官方将为这些“专家级”的测试员举办颁奖典礼，并在现场颁发获得官方认可的《魔界Ⅱ》专家级测试员认证证书。证书分为金、银、绿3版，数量分别为10、20、100。

■新《魔界》三周年庆典

为了庆贺新《魔界》三周年，游戏于近期进行全新改版，同时官方也推出了各种游戏线上线下活动，并开设了新《魔界》活动站页面。

在活动“荣耀闪亮炫，争雄武器榜”中，玩家成长武器等级达到+18以后，官方会根成长武器等级的不同给予丰厚的大奖。成长武器等级达到+18以后，发放等值点卡奖励。成长武器等级达到+18、+19和+20以后，可分别得到价值为2000、3500和5000元的点卡及等值的白金币奖励。活动期间一旦有玩家成长武器等级达到+17或以上，官方都加在所有服务器内进行公告，活动结束后，统计活动服务器内成长武器等级，如有达到+18的成长武器，官方将在官网公布该武器持有者名单。

“挑战魔界大考官”活动是线上问答活动，活动期间每晚的19点至20点，GM会现身在某一服务器中，向所有玩家提问。提出的问题包括游戏中的新人引导部分和游戏的最新资料方面，活动奖励是2倍经验符石一个，每个问题的第一个回答正确者均能获得。

月评

■游戏性

打怪升级穿装备，其实99%的游戏能是这个套路，包括现在一些FPS游戏也是如此，所以将这一游戏模式总结为“泡菜”是不全面的。准确一点说，“泡菜”是打怪升级穿装备的过程。也就是说，在这种游戏套路下，如何吸引玩家完成这一过程才是重点，吸引的好的、有乐趣的可以成为《魔兽世界》，吸引不好的、傻打蛮干的被骂为“泡菜”。而这一过程，其实就是我们常说的“游戏性”。

不出意外的话，《魔界Ⅱ》应该也是这样一款“打怪升级穿装备”的作品，值得关心的是游戏性如何，尤其在有了“暗黑风”这个噱头后，大家对它的期待度也就更高。

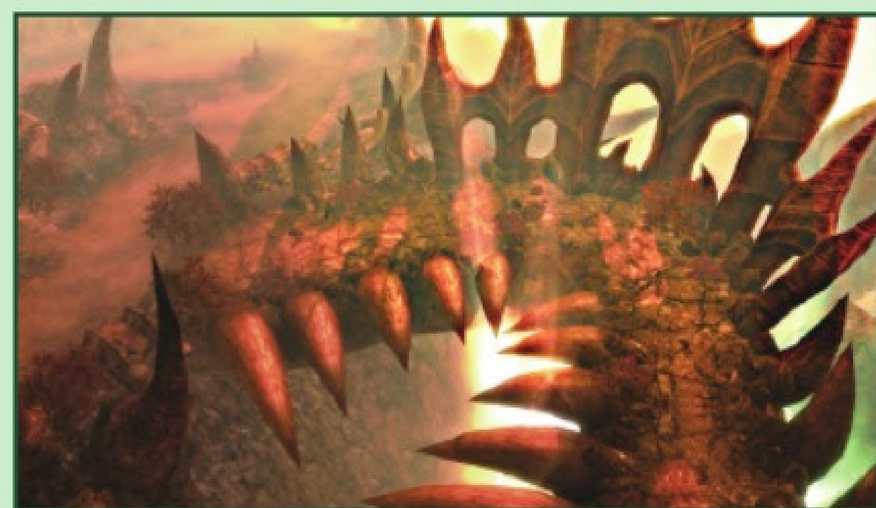
有一些游龄的玩家现在说起网游，总会提起当年玩过的比如《龙族》《千年》《网金》等等，这些现在看起来画面粗糙、设定略显单薄的作品为什么能得到如此口碑？当时游戏太少是原因之一，但更重要的原因是这些作品有他独特的游戏性。

而现在很多作品是找不到“游戏性”的，只是在一片弱智NPC的叫好声中用自动寻路干着一件又一件被弱智NPC称为“奇迹”“非你不可”的事情。

这种将玩家“弱智化”“奴化”的游戏方式就是一种“调教”，时光荏苒，当没有自动寻路游戏成为时代的异端时，“游戏性”也就远离网游而去了。

尽管市场告诉大家这样才赚钱，而且现在也正是这样发展的，但你如果真喜欢“玩”游戏，便会觉得始终哪里有点不对劲。P





让我们来看看《魔界2》如何表现“打怪升级穿装备”

魔界II
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://m2.12ha.com/

■北京 lichking

《魔界II》的暗黑“魂”

《魔界II》是上海金酷游戏旗下新《魔界》的后续作品，自2007年开始研发至今。与采用2D技术制作的新《魔界》有所不同，《魔界II》使用了3De游戏引擎Gamebryo，这款引擎曾用在一些玩家耳熟能详的游戏中，如《文明4》《战锤OL》《波斯王子》《上古卷轴》系列等。

为了使游戏更符合设定，《魔界II》没有采用完全的3D模式，选择2.5D的方式呈现。《魔界II》的故事背景是前作的发展和延续，同样定位于西方魔幻方向。

有技术成熟的引擎，再加上制作者们对游戏整体的把握，这款完全国产的游戏有着正宗的欧美游戏风格，从场景到人物都是写实、庞大、阴暗的暗黑向。

《魔界II》中除了传统魔幻游戏中可见的人族，精灵族外，还增加了柔美的希尔芙族，憨厚的潘塔族以及神秘的克雷娅族。种族不同对应不同的职业，除了4个延续新《魔界》的职业：战士，法师，召唤师，弓箭手外，《魔界II》还加入新的职业——武者。每个职业依然拥有多线转职的设定，使得同种族的玩家也可以选择不一样的发展路线。

和新《魔界》一样，《魔界II》每个职业都拥有数十种符合其各自特点的技能，再此基础上，每个职业还可以使用两种不同类型的武器，使用不同武器时技能的表现形式也会不同。在保留和发展游戏中欧美魔幻法术的同时，《魔界II》配合新种族与新职业，也追加了东方的武学经典。

《魔界II》新增灵魂能量系统，玩家每杀死一只怪物，都会将怪物的灵魂转化为灵魂能量吸收到“灵魂石板”中。当玩家累计到一定的灵魂能量，便可以释放XP技能，XP技能是效果十分绚烂的高伤害技能，其宗旨就是为战斗增加爽快感。

在装备系统上，《魔界II》延续前作多变、无穷的方针，在原有绿、蓝、紫、金、暗金的基础上、再延伸出英雄、神话、传说、神圣等系列，这些系列将都采用远古天神的名字进行命名，并且附有天神天赋。除了打造、镶嵌和成长装备系统外，贯穿于游戏主线的“灵魂石板”的符文收集功能也与装备有关，玩家通过杀死特定的怪物或Boss可以收集符文，再通过消耗各种材料和灵魂能量，将符文刻录在装备或武器上。按顺序雕刻在装备上的符文，可以组合成符文之语，将赋予装备各种独特的属性加成。







在多人互动方面，《魔界II》加入“信仰”的设定，不同的国家有着不同的信仰，信仰之战亦可理解为国家间的战争。国家战争可以发生在任何时间，任何地点，可以由任何玩家，任何行会组织和发动攻势，敌对势力玩家之间互相击杀不但不会有惩罚，还会有对应的荣誉增加。新《魔界》独创的公会系统，将在《魔界II》中演变成更加完美的实时仿真城堡系统。游戏中的公会系统分为“科技”、“武力”、“公会成员”、“资源”、“据点”五个模块，其中“据点”是公会系统的核心玩法，集合了策略，模拟，养成等多种元素。《魔界II》的公会系统继承了《新魔界》的“据点建设”“公会神兽”等功能，并改良了玩法和表现方式，使其更直观并更有可玩性。


欧美风格的场景


新职业武者设定


憨态可掬又战力非凡的潘塔族


熊猫武者的XP技能召唤出无数的幻影来攻击全屏的敌人

诸侯

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zh.12ha.com/

■北京 砖头

运筹帷幄，《诸侯》新版"兵临城下"

继"王者争霸"版本后，《诸侯》又推出新版本——兵临城下，"王者争霸"版本主打结婚系统，这次"兵临城下"则主打天珠之城，这也是这个版本的名字由来。占领天珠之城的势力不仅每日能获得20万银锭以及稀有道具"天珠"，还能享受独立的副本和密道，这种特权谁不希望拥有？现在，就让我们了解一下"兵临城下"新内容。

得珠城者得天下

天珠之城是一个独立的地图，在世界地图中无法看到它的位置，只有通过指定NPC传送才能看到，珠城地图比普通地图大很多，珠城外部路线分布了好几条，珠城内部的构造倒是异常简单，玩家还可以站到城墙上去。

天珠城的打法和势力战差不多，可以看做是一个高速的运动战，玩家需要考虑的不仅仅是人数问题，更多的是进攻路线的选择、防守的侧重点、资源的采集以及每个环节的人员调配，这就是本文标题所说的"运筹帷幄"。

每场战斗的战术都是多样化的，根据自身的条件不同，选择的战术也会不同，可以选择快速集中兵力短时间内猛攻猛打，也可以选择重点防守，并在战斗中寻找机会适当的给予敌人致命一击。就象战国四将号称人屠的白起，他的一生大大小小战役无数，却没有一场败仗，并且多次以少胜多，所以说，拥有一名杰出战略头脑的统帅，往往可以左右一场战斗的结果。

天珠城城战从开始到结束中间持续120分钟，在这120分钟内，玩家要以摧毁某个特定建筑物或者类似的条件作为胜利条件，当然这只是目标，我们享受的还是过程。

珠城城战不是单单依靠人数的多少和装备的好坏来决定成败，这只是原因之一，更多时候考验的是势力统帅的战略头脑，他是否能根据场地、时间、敌人等多项因素来策划出优秀的作战战略和战术，这相当重要。一名拥有杰出战略头脑的统帅，往往可以左右一场战斗的结果。就像古代孙武和孔明，运筹帷幄，绝胜千里。

珠城打法

玩家随时可以通过各主城NPC"白少"传送进入地图：天珠之城；

每天每个势力统帅都可以进行1次报名参加天珠之城的争夺战活动；

势力统帅可以在天珠之城地图的报名官处报名，报名需要交纳1万银锭与道具（珠城信物），天珠之城的信物可以通过打Boss掉落，报名成功后可以参加2天后的天珠之城攻防战；

在天珠之城城战还没开始的情况下，该地图是中立地图，需要开启PK才能攻击，杀死玩家会增加红名值；

当天珠之城攻城战准备时，城内的NPC消失，攻方传送到攻方准备位置，如果有守方则传送到守方防守位置；

攻城战开始后，除了守方外的所有该地图玩家都视为攻方，可以互相攻击，但是只有申请攻城战的势力才能攻击鼎，其余人员都无法攻击鼎；

攻城战开始后，不开PK状态下杀死任何玩家不增加罪恶值，也不会掉落物品，死亡后传送回各自阵营初始点；

整个攻城时间持续2小时，如果时间到了没有势力占领则视为无势力占领，如果有势力打下鼎并占领20分钟，则攻城战结束，该势力统治珠城；

获胜的势力统帅目前可以去报名官处领取奖励20万银子与天珠一个。每天可领取一次，稍后会有针对占领珠城的势力开放更多功能，如专属副本、密道等。

三大副本陷阱层出不穷

副本一：天子密诏救驾

首先介绍的是一个单人挑战副本，一共有三个关卡，每一个关卡都有一个Boss，第一个关比较简单，只要打败里面的一个Boss就能进入第二个关卡，第二个关卡相当有趣，有很多陷阱组成，其中有一排陷阱，如果你不能按照地上所指示的路标走的话，就会自动回到启始点重新开始，而且在这条路上，你还会受到一个Boss的骚扰，这时不易硬拼，在注意地上标识的同时也需要看好自己的血量。

进入方式：在邯郸城外，楚庚接取"逐鹿天下2"任务，完成该任务获得密


天珠城


献玉场


邯郸攻防战


昆仑四层

诏，与楚庚对话，进入该副本；

进入模式与难度：该副本区分普通难度模式与英雄难度模式；（玩家可以根据自己的等级装备来选择难度进入，普通难度模式适合所有玩家，英雄难度模式适合追求刺激的玩家挑战。）

普通难度模式：需要门票才能进入；

英雄难度模式：需要门票才能进入，副本难度大于普通模式难度；

副本要求：等级达到80级的玩家可以进入。

副本二：邯郸攻防战

想穿越历史扮演英雄吗？那就来邯郸攻防战副本体验一下吧！

在公元前259～前257年，秦军与赵、魏、楚联军在邯郸进行了一次城池攻守作战。秦军分多路进攻赵都邯郸，魏王派晋鄙率军10万救赵。秦王派人威胁魏王说："诸侯中有敢于救赵者，败赵后首先攻先救赵者"。魏相信陵君决定救赵，12月，魏、楚两国军队先后进抵邯郸城郊，屡败秦军，赵国守军配合城外魏、楚两军出城反击，在三国军队内外夹击之下，秦军大败，损失惨重。

进入方式与难度：该副本区分普通难度模式与英雄难度模式；

普通难度模式：无需任何门票与NPC对话可以直接进入副本；

英雄难度模式：需要特殊门票才能进入，副本难度大于普通模式难度；

普通模式：队伍所有成员需要达到80级，并且组队进入副本；

英雄模式：队伍所有成员需要达到84级，并且组队进入副本。

副本三：征战塞外匈奴

这是一个5人团队副本，需要队长带有道具才可以进入。

历史上有个动乱时期，叫五胡乱华。汉朝以来，就有胡人不断向中原内地迁徙，逐渐盘踞华北地区，势力不断壮大。到西晋时期，胡人已入居关中及泾水、渭水流域，对晋都洛阳形成包围之势。在晋惠帝时期的八王之乱以后，晋室分裂，国力空虚，民生凋敝，中原汉族的军事力量迅速衰退。胡人趁机起兵，于是中原大乱，在百馀年间先后由胡人及汉人建立数十个强弱不等、大小各异的政权，史称"五胡乱华"。

新增地图 白雪皑皑昆仑仙境

"兵临城下"将开放昆仑山系列的五张地图，这五张地图中，峰峦起伏、林深古幽、白雪皑皑、景色秀丽。自古以来，昆仑山就吸引各教中人在这里建寺筑观，养性修身，传经布道。

昆仑山一层：冰茧葬，等级85，刺攻（攻击属性）；名星辰锁，等级87，玄伤（攻击属性）。

昆仑山二层：妖童，等级88，斩伤（攻击属性）；雪峰道人，等级89，刺伤（攻击属性）。

昆仑山三层：灵鹫婢，等级91，玄伤（攻击属性）；化人，等级90，斩伤（攻击属性）。

昆仑山四层：瑶池金母，等级93，斩伤（攻击属性）；雪峰寒蟾，等级92，刺伤（攻击属性）。

昆仑山五层：九天离火，等级95，玄伤（攻击属性）；冰魄，等级94，斩伤（攻击属性）。

新增技能，进一步职业平衡

开天武圣：剑舞燕返（技能等级80），使用燕返将目标瞬间吸收到自身旁（但无法穿障碍物吸收），并对目标造成一定的持续伤害。

狂涛战神：镜花水月（技能等级80），对目标造成（普攻伤害）的一定伤害，并瞬间恢复（普攻伤害）一定生命值。

逐日羽神：如箭在弦（技能等级80），使自身的攻击速度提升，同时提升自身普攻伤害。

破空王者：似箭在弦（技能等级80），将冷却中技能全部激活，能提高弩手的瞬间爆发力。

逍遥至尊：万净极乐（技能等级80），解除目标所有定身效果（包括减速，睡眠，缠绕，定身），能提高逍遥的反控制力。

玄天国师：妙影无踪（技能等级90），在区域范围内自身闪现一段距离（但无法穿障碍物），能提高玄天的自护能力。

此外，"兵临城下"还将开放灵兽等神秘坐骑，60级以上的神兽在升级的时候加入道具"灵兽进化剂"，如果升级成功，有较大几率进化成灵兽，进化成功的几率和神兽等级有关系，神兽等级越高，成功率越高。P


副本鏖战


怪物原画冰魄


怪物原画丹辰叟


怪物原画寒峰雪蟾

头条新闻

■《成吉思汗》携手电影《刺陵》



11月，麒麟游戏与中影集团、香港英皇电影等电影投资商就年底贺岁大片《刺陵》进行了一系列的洽商，目前麒麟游戏已重金签下本年度电影巨作《刺陵》，并将携手电影制作投资商中影集团，与该片公映期同步推出同名贺岁资料篇《成吉思汗：刺陵》。

电影《刺陵》由著名导演朱延平执导，周杰伦、林志玲、苗圃、曾志伟、陈道明、连晋等两岸三地巨星汇聚一堂。周杰伦此次将在影片中扮演古城之王的守陵人，携手林志玲深入战争帝王的陵墓探险，揭开一系列未解之谜。

贺岁资料篇《成吉思汗：刺陵》于12月底正式上线，这是《成吉思汗》继《初章：帝国的远征》之后的又一力作。该资料篇中，玩家可以看到在电影中出现的方方面面，如深入成吉思汗陵墓探险、策马驰骋大漠、甚至会遇到和电影剧情相关人物。新资料篇还提供以电影《刺陵》为主题设计的一系列副本、任务和新型玩法。

■《成吉思汗》新手保送计划



《成吉思汗》新手保送计划已全面启动，自11月11日起，玩家在新开放服务器内建立的所有新角色均可获得麒麟官方特别赠送的新手大礼“极品武器卡”。

“极品武器卡”大礼包内有8个礼包，分别为10～70级。当玩家到达相应级别后，就可以取出其中的道具。礼包不可交易他人，在级别未达到时不能打开。领取礼包不受账号限制。礼包中包括新手蓝装、新手蓝武器、龙眼石、银卡、声望、水晶、宝石、飞行坐骑、洗石剂等各种装备道具。

■《成吉思汗》贵宾商店上线

《成吉思汗》贵宾商城11月11日上线。凡是帐号累计充值超过30元的玩家，便可在贵宾商城内消费。

一星麒麟：（充值30元可购买）

VIP募集卷：帮派建设道具，可获得大量经验、帮贡、帮派经验。新手道具，每角色终生仅限使用一次，每帮派每天限使用3个。

巨兽魂石：轮回台内使用，可召唤一只巨兽，消灭后自身和队友可得到经验奖励，新手道具，每角色终生仅限使用一次。

师恩难谢：师徒道具，师徒组队后徒弟上缴道具，师徒均可获得大量经验，新手道具，每角色终生仅限使用一厘 。

世传海蓝钻石：闪闪发光的钻石，可将世传套装中主手、副手、徽章升级至7星。

喜鹊降世符：可获得一只喜鹊宠物，变异后有意外惊喜。

二星麒麟：（充值100元可购买）

世传晕光钻石：闪闪发光的钻石，可将世传套装中衣服、帽子、披风、腰带升级至7星。

月评

■全方位娱乐

《成吉思汗》与《刺陵》合作这件事绝对值得肯定，哪怕这个资料片不好玩，这个电影不好看，依然值得肯定，因为这种合作模式对网游的发展是有百利无一害的。

电子游戏在国内一直处于很微妙的地位，它创造出来的利益让许多人追捧，但同时又有很多反对它的声音，甚至有“彻底抵制”的口号。作为与唱片、电影、动漫等本质相同的娱乐产业，网络游戏得到的待遇是不公的。当然这里也有网游本身的问题，比如急功近利、挑战社会道德底限等等，但换个角度看，不也一样有很多电影被禁演、唱片被禁售吗？

网络游戏需要变得再成熟一点，与主流娱乐行业走得再近一点，不再应该抱着固有的“游戏思想”做游戏，而是彻底地“娱乐化”，主动去熟悉娱乐市场，并让娱乐市场熟悉自己，只有当更多人认识、了解它后，才能得以健康有序地发展，不然只能成为两种不可抵消的外力下的矛盾体。

时代是在改变的，“娱乐时代”绝不是口头说说这么简单，夜店的数量、影院的崛起、旅游的兴盛，都在说明我们确确实实地身处“娱乐时代”。作为一种相对最廉价的娱乐方式（RMB战士是另一个问题），网络游戏是有资格、有实力在这个时代站住脚的。

所以网游厂商也应该将视野放得宽广一些，不再拘泥于“游戏”二字，以“时代”作为出发点，以“游戏”作为产品，以“娱乐”作为主体思想，使这一产业拥有“可持续发展性”，而不是圈钱跑路的把戏。

时代的变化同时意味着淘汰，假如有一天，你觉得游戏都不好玩了，疑惑现在玩家怎么变成这样了，那只是说明你被时代淘汰了，不再有其他。P



新的资料篇将会出现以电影《刺陵》为主题设计的一系列副本和任务

成吉思汗
●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■红岸·暗de佐罗

战场一声雷，《成吉思汗》火枪手

来自中原的火枪手攻防兼备，巨大的破坏力和超远距离的攻击，使他们的出现成为战场上一声惊雷，也因此成为成吉思汗大军征服欧洲的奇兵。随着《成吉思汗》版本更新，众多的新玩法和升级方式也发生了部分变化，尤其是三番和月饼的横空出世，为升级提供了更多方便的路线。

火枪手技能全解析

火枪手的攻击技能并不多，只有4个，而且有一个技能需要蓄力，一个群攻击技能有60秒的冷却，可以说如果不会操作，大多数时间的火枪都是平射。

狙击：对目标造成300%远攻伤害，同时对目标每秒产生18点远攻伤害，持续3秒，自身远攻计算比率30%，目标远防计算比率18%。技能升级后数值变化如下：对目标每秒产生远攻伤害增加3点、自身远攻计算比率增加5%、目标远防计算比率增加3%，其余数值不变。

解析：阻击技能是非常强大的单体技能，但由于有2秒的聚气时间，在初期可能使用频率不是很多，但是对于PK而言，后期是使用频率相当高的单体攻击技能。更何况阻击没有任何冷却时间，配合快速填弹可以一直使用。后期高达近400%的远程伤害可以干掉血少的任何职业。

毁灭：对目标造成210%远攻伤害，并令目标命中降低15，持续6秒。技能升级后数值变化如下：对目标造成远攻伤害增加10%，其余数值不变。

解析：毁灭技能是平时最常用的攻击技能，本身技能伤害没有什么过多阐述的，需要提醒大家的是毁灭附带的命中降低状态。是后期打敏系职业非常好用的一个Buff，千万不要小看这15点命中，后期高敏职业是很难摸到的。

快速填弹：回复5子弹，技能升级后数值变化如下：回复子弹数量增加1颗。

解析：让火枪手永远可以用技能持续输出的强大技能，甚至没有CD。只需要短短的几秒就可以让火枪子弹全满，让火枪的技能没有任何间歇。

散兵队形：周围队友闪避率增加3点，持续20分钟。技能升级后数值变化如下：周围队友闪避率提升量增加1点。

解析：闪避在初期没有太大用处，但在后期技能高了后是非常有用的BUFF之一，可以提高全体队友和自身的闪避几率，甚至达到让对手的高级技能几乎打不到自己的恐怖程度。配合鎏金的闪避属性和宠物的闪避技能，能使敏系职业达到非常高的闪避值。

火线救护：闪避增加50点，持续10秒。技能升级后数值变化如下：每提升1级，闪避增加持续时间延长2秒。

解析：瞬间提高超高闪避的技能。火枪本身敏为主属性，闪避就不低，开了常用BUFF散兵队形后闪避更高，如果再开了火线救援后，闪避会在瞬间高到无法想像的地步。火线救援也是火枪保命的招牌技能之一，当然在副本里引怪，减少洒满的负担也是非常好使的。

震荡雷：对目标造成眩晕效果，持续3.2秒，目标受到伤害解除眩晕。技能升级后数值变化如下：每提升1级，目标眩晕持续时间延长0.2秒。

解析：单P时最佳定人技能。成功定住敌人后，立即释放阻击是最好的选择。本技能唯一的缺点是敌人受到任何伤害即会苏醒。群P时最好不要用，很容易被群攻打醒。

暴击增强：被动技能，永久增加暴击1。技能升级后数值变化如下：每提升1级，自动增加1点暴击。

解析：有多少加多少的被动属性，暴击在后期至少是翻倍的伤害值，必加。

远攻增强：被动技能;永久增加基础远攻10%。技能升级后数值变化如下：每提升1级，自动增加10%基础远攻。

解析：有多少加多少的被动属性，9级后可以提升100%的基础远攻，必加。

命中增强：被动技能;永久增加命中1。技能升级后数值变化如下：每提升1级，自动增加1点命中。

解析：虽然加的命中有些少，而且本身火枪的命中对于近战职业和魔法职业都已经够用了，但是打某些高闪避的敏系职业还是不够用。这个技能属于第一个如果点数和经验不够用可以不加满的技能。

霰光雷：立刻回复4颗子弹，对所有伤害免疫，不能移动和使用技能，可以


火线救护


排子炮


散兵队型


终极技能一闪

手动取消，持续6秒。技能升级后数值变化如下：每提升1级，伤害免疫持续时间延长1秒，其余数值不变。

解析：重要的不是回复4颗子弹，而是对所有伤害免疫这个效果非常强悍。在混战时，一旦招惹上了敌人的集体围殴，火枪开启霰光雷就会有数秒乃至十多秒的完全无敌状态，对于吸引火力，灵活控制输出还是防御起着至关重要的作用。况且还能立即回复4颗子弹，持续输出，可以说是非常好的技能。

地网雷：令目标无法移动和使用技能，持续5秒，当施法者移动则中断技能。技能升级后数值变化如下：每提升1级，控制持续时间增加0.5秒。

解析：比较重要的一个控制技能，由于此技能没有任何攻击能力，所以会被很多职业所忽视，无论是副本里的阻隔Boss还是PK里的控制无敌洒满还是控制任意职业的大将军冲门，都是第一使用的技能。后期无法移动和使用技能的时间相当长久，而且根本无法被打断，所以是配合其他队友最好的控制技能之一。

排子炮：对自身周围6个目标造成210%的远攻伤害，并给目标追加一个定时炸弹，10秒钟以后生效，造成500点远攻伤害。技能升级后数值变化如下：每提升1级，对目标造成的远攻伤害增加10%，其余数值不变。

解析：优秀的群攻技能，不足是冷却时间较长，60秒的时间。是刷怪或者被敌人亲身以后使用的招数，范围是0～10米。尤其还有一个炸弹功能，非常有意思的技能。

连珠炮：每0.75秒对目标周围最多6个目标造成105%远攻伤害，持续6秒。技能升级后数值变化如下：每提升1级，对目标造成的远攻伤害增加5%，其余数值不变。

解析：超级强悍，超级迅速，用处超级大的火枪手群攻技能，无论是刷怪还是打Boss，群战还是单P都非常不错，尤其配合强大的一闪技能，可以在10多秒内连续输出数10万伤害。

一闪：使用攻击技能不计冷却时间，持续8秒。技能升级后数值变化如下：每提升1级，持续时间增加1秒。

解析：火枪终极技能，能够重置所有冷却时间，比如连珠炮、排子炮、毁灭等技能，可以在一闪的时间内无限使用。对于PK和刷怪都是超级技能，尤其是无限连珠炮，短时间内可以输出数十万伤害。

火枪手升级详攻略

新手冒险

《成吉思汗》前期的升级过程其实非常简单，25级之前一直有任务可以做，而且这些任务都是相互联系的，玩家可以边做任务边熟悉游戏，还能够快速升级。《成吉思汗》的主线任务和剧情任务一定要全部接到和完成，因为这两种任务会奖励声望值，声望是玩家后期非常重要的一笔财富，是换取极品装备的必须资本。1到25级主要获得经验的任务有两种，一种是普通的任务，大家主要在新手村完成，另外一种则是记忆之门系列的主线任务，也就是《成吉思汗》的剧情任务。剧情任务的奖励非常丰富，一般25级之前的经验单靠记忆之门任务就可以得到。建议大家在剧情地图里多寻找一下，因为有些支线剧情也是可以做的，不仅可以获得丰富的技能和装备，同样也有声望奖励。

30而立

25～30级是另外一个阶段，在大约26、27级时（视玩家支线任务完成情况而定）会出现一个任务断层。完成25级的记忆之门任务后，玩家会发现突然没有主线和剧情任务可以做了，一直到27级玩家才会接到主线任务。对于那些没有参加过上次封测和一直做任务升级的玩家来说，会突然之间很茫然。其实25级以后的升级路线很多，只要玩家熬过30级，在这个阶段把《成吉思汗》的日常任务、副本、活动任务搞清楚，那么30级以后的升级之路会更加平坦。

30级后会接到引导任务“30而立”，这个任务主要就是让大家熟悉30级后可以进行的各种玩法、内政、狩猎等。

内政任务是玩家每天必做的日常任务之一，奖励丰富，而且每天前20环经验双倍，还有物品奖励。一般25～30级的玩家，做满一次20环的内政任务大概可以获得1.5级～2.5级的经验。

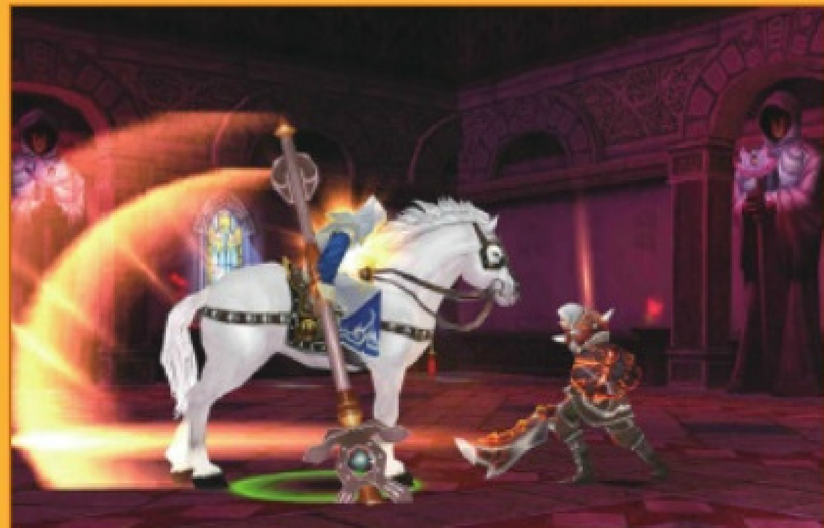
在狩猎人处可以接到狩猎任务，每次指定杀死三只怪。要注意的是，如果你级别不到80级，那么在这个任务中千万不要使用自动攻击来挂机，更不要使用群攻技能。

试炼洞窟

在20级～30级这个阶段，玩家可以做三个副本的试炼洞任务，轮回台、金矿洞和囚龙岛。轮回台和囚龙岛的经验和物品奖励非常丰富，而金矿洞的金钱


帮派运兽


打宝箱


单挑Boss


教堂Boss战


囚笼boss

奖励则比较丰富。是玩家积累资本和快速升级的好地方。尝试过了试炼任务，就可以规矩地组队去淘宝或者是去升级了。

金矿洞试炼：黄金矿洞是最简单的副本之一。金矿洞出产大量金钱，如果未来是为了效率刷Boss打钱，那么很多大号是很乐意带新手刷矿洞的。

轮回台试炼：这个副本更是简单的要命，就是纯粹送经验的，四周的怪都向中间靠拢。类似一个超级简单的塔防地图，你只需要在原地开启挂机功能就可以了，超级容易。轮回台的经验非常多，而且单个怪物经验超高，主要是小怪和Boss数目少，而且轮回台副本相对简单，属于超值副本。

囚龙岛试炼：第一个场景不用说了，很简单，把小怪拉出来一个一个干掉，最后集中火力打Boss，这个Boss很简单，只是他的血每降到60%、40%、20%的时候会呼唤6只小怪来护航。

第二个场景里有两个Boss，小怪引着清，装备好可以抗着打，没难度。到第一个Boss时需要注意，打Boss过程中，在大龙附近会刷一个龙蛋，里面会刷小怪，只要把龙蛋打死就好了，清小怪后杀Boss 。

第三个场景就是怪多一些，不过也非常弱。这里共有两个Boss，第一个大扁鱼会喷毒是个难点，最后的三头龙会持续群攻，整体难度一般，稍微做过任务有点装备就可以打通。

囚龙岛的经验超多，是日后30～50升级的关键，但是只能做3次，3次下来经验加起来也有60万左右。建议找一高级别的奶妈或者战士带队，不然新手在里面会挂得很惨

丰富多彩

40～50级火枪的主旋律更加丰富多彩，不论是刷副本还是做任务都是升级的方法，40以后的玩家会开始边境任务之旅，接触到异国除奸、异国情报、异国夺旗、异国刺杀等出国任务，还会接到守边、帮派黑木、帮派除妖等等粮仓地图的任务，都是非常危险的公共区域，火枪在这个阶段开始发挥出自己PK的威力，20码的距离可以让任何企图接近你的敌人受到巨大伤害，当然，主要的经验获得还是每天晚上大都嘉年华的各种活动。

铁人三项、天坛灯谜会、益者三友、大都美丽会等等大都嘉年华向你张开怀，此外普通时间也有很多获得材料、声望、钱财的日常任务，比如赵王府斗戏、生死财神、相国寺比武、四大法王等。当火枪手60换上神传后，真正的PK之路正式开始。

火枪手骑乘大观

在囚笼岛、和氏璧、财神殿三处副本，击败最后Boss后，会随机会出现隐藏Boss九旄战神。击败九旄战神可以百分之百获得一只它当时所骑乘的宠物。囚笼岛掉30级凶豹、奔羚、天鹅、河马；和氏璧掉50级烈狮、驯鹿、瑞鹤、铁犀；财神殿掉剑齿虎、蛮牛、凤凰、猛犸。打败九旄战神的玩家，系统也会在公共频道张贴出：XXX打败了XXX地点的九旄战神，九旄战神丢下了XXX骑乘后逃跑。火枪手的敏异兽也在这里获得。

30级奔羚：种类繁多体型优美，四肢细长蹄小而尖，十分机警。有的雌、雄均有角，有的仅雄性有角。一般生活在旷野、沙漠和山区地带，在异性坐骑系统中，敏捷资质非常突出。

50级驯鹿：驯鹿头长而直，耳较短似马耳，额凹；颈长，肩稍隆起，背腰平直；主蹄大而阔，中央裂线很深，悬蹄大，行走时能触及地面，因此适于在雪地和崎岖不平的道路上行走，奔跑速度极快。在游戏里，驯鹿属于敏捷资质较发达的宠物。

70级蛮牛：拥有无比巨大的双角，毛长皮厚长相凶狠，但这都不是蛮牛最厉害的地方，蛮牛拥有其他骑乘都无法比拟的敏捷和速度，与其硕大的身材截然不符，一只成年的蛮牛可以说是远攻职业最好的伙伴。

30级敏骑的主动技能：

锋芒：对目标造成一次远攻伤害，伤害数值受骑乘的敏捷属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合敏捷资质高或全部加敏的骑乘。

50级敏骑的主动技能：

羽锋：对目标周围最多6个目标造成一次远攻伤害，伤害数值受骑乘的敏捷属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合敏捷资质高或全部加敏的骑乘。

70级敏骑的主动技能：

大喝：使自身周围最多6个目标眩晕，持续2秒。

致伤：使目标移动速度减少30%，持续5秒。

无畏：对所有伤害减免60%，持续10秒。

无双：使主人无敌3秒。P


双人竞技场


血腥遭遇战


远征采集任务


蛮牛


眠鸟坐骑

头条新闻

■《抗战》新版“巨龙逐日”引入地道战

11月20日，《抗战》新版本“巨龙逐日”引入地道战内容，中青宝网表示：“地道战离我们并不遥远，电影《地道战》以幽默诙谐的故事情节，带给我们这一辈人许多难忘的抗战记忆。与电影一样精彩，《抗战》新版本巨龙逐日中的地道战和电影一样取材于冀中平原的冉庄地道，为广大玩家还原出一个原汁原味的地道战。但是抗战版的地道战在内涵上有许多创新之处。”

中青宝网介绍：“为使敌人不易发现洞口，除把洞口巧妙地隐蔽外，《抗战》新版本中在地道设计上加入了古代九宫算数。在九宫内填入数字，123等数字对应着相应区域的走法，成为进一步探险地道的钥匙。玩家们需要开动智力，破解刘雪枫政委留下的神秘九宫图，才能在地道中不迷路。”

■《封神无敌》卓页网新服开启

中青宝网旗下仙魔策略网页游戏《封神无敌》10月27日登陆卓页网，双线新服“将台封神”于同日14时开启。中青宝网表示：“《封神无敌》一款中国古代神话传说‘封神演义’为蓝本，采用先进网页动态引擎制作的网页游戏，将SLG和RPG两种游戏模式融合新。”

中青宝网指出：“卓页网《封神无敌》运营团队为玩家备了丰富多彩的线上线下活动，不设门槛，任何玩家都可以参与。如在新开启的‘将台封神’双线新服里，只要玩家通过一系列任务，便能获得包括初级神器箱、徭役告示等在内的价值500元的道具以及物资奖励。”

■《灵兽传说》进入封测

由卓页互动研发运营的策略养成类网页游戏《灵兽传说》于11月5日开启首次删档封测。中青宝网作为平台表示：“《灵兽传说》是一款策略养成模式的网页游戏。游戏以清新童真的田园风格，休闲萌化的养成模式构成一个充满乐趣和惊险的游戏世界。在游戏中玩家野外探险将有机会 获得众多性格特异的灵兽宝宝，通过喂养、训练等养成操作玩家可以打造属于自己的超级灵兽。除此去策略和养成之外，《灵兽传说》还辅以各种小游戏——如种菜、放牧等休闲游戏成份，以增进玩家之间的情感交流。不仅SLG+EDU的游戏构架较为新颖，而且游戏中加入了SNS的网络服务理念，相信通过这种理念设计，《灵兽传说》能在丰富玩家社会生活方面有所体现。”

■ 中青宝网希望小学落成

2009年11月12日，由深圳市中青宝网捐资建设的积石山县中青宝网希望小学举办落成典礼。甘肃省青少年发展基金会宣传部部长王茂、共青团临夏州委副书记马鹏等领导出席竣工庆典并为希望小学剪彩。中青宝网希望小学项目负责人李东波代表中青宝网参加了庆典，并为希望小学的落成表示祝贺。



据悉，该希望小学占地约5563平方米，建筑面积712平方米，可容纳280名学生就读，该工程在2009年6月12日开工，于2009年11月10日竣工。

月评

■“XX战”

“红色网游”这个概念被中青宝网提出时，业内很多人并未看好，因为这个题材面临的最大难题就是如何演绎。现在看来中青宝网确实有他自己的思路，“XX战”就是这一思路的体现，抓住可以做文章的内容来以点代面，而不是一股脑地去贯彻什么“精神”。这种方式在文学、影视作品中十分常见，比如想表现一场战争，可以选择战场上的血肉横飞，但也有作者选择以一个士兵妻子的角度来阐述战争带来的、更具备广泛意义的蝴蝶效应；比如想解释一个时代，作者没有去列举都发生了哪些大事，而是从普通人生活的变化上加以体现，这就是“以点代面”。

不光所谓“红色网游”如此，其它类型的游戏也是一样，比如《魔兽世界》的片头动画，没有过多两军对垒的场面，但那个变羊的法师、一挥手击倒鱼人的术士，都恰如其分且十分有效地表现出它想传递给玩家的内容，并且充满了吸引力。

当然，我们不知道有多少玩家看过《地道战》这部电影，诸如此类的还有“地雷战”“麻雀战”等等。对现在主力玩家群体来说，这些情节也许只是知道而已，到底怎么回事并不熟悉，所以尽管这是一个“严肃”题材，但作为游戏，还是需要以一种“好玩”的方式演绎出来，毕竟这里不是课堂。P



《抗战》新资料片中的套装

抗战
●制作：中青宝网 ●运营：中青宝网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://kz.zqgame.com/

■深圳 红缨枪

“巨龙逐日”，《抗战》特色一览

《抗战Online》是中国第一款以8年抗战为题材的军事红色网游作品，融合RPG、冒险、策略等多种元素于一体，让玩家通过游戏重新回顾、了解这段历史。目前《抗战》已经推出新版“巨龙逐日”，在原基础上进行了包括职业、装备、生活技能等大范围更新。



遨游战火连天岁月，血战日寇痛快淋漓。《抗战Online》融汇了众多真实的历史事件，宏大的战争任务副本，相辅相承的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、万人跨服军演、个性的经济系统等诸多亮点，勾勒出一部可歌可泣抗击日寇的战争史诗。

在11月20日，继巨龙版本三大资料片之后，《抗战Online》2009年压轴资料片“巨龙逐日”已正式推出，包含地道战、长春地图、钓鱼岛地图、橙色装备、高级绚丽套装、军棋、横版地图、五人战队、生活技能调整等13项重大更新，堪称抗战继三大资料片之后最精彩、更新内容最多的一次。

全新六大职业

《抗战Online》包含六大职业：刀手、枪手、投掷手、特种兵、侦察兵、卫生员。每一种职业都有自己独特的特色和专属的技能，每种职业又可经历3个不同进阶阶段。同时在11月的新资料片《巨龙逐日》中，已隆重推出各职业的高级套装，造型大方精美，功能实用。

大刀的帅气，神枪的冷寂，冷热兵器的火热碰撞，演绎出一曲动人心魄的战斗乐章。厚重的大刀挥舞出绚丽的火焰，纵横捭阖，如入无人之境；金色的枪口喷射出的火光夹杂着爆裂的射击声、穿透声，让人热血沸腾；月黑风高，杀人于无形之中，“野战之王”特种兵以其独门绝技隐身开始了神秘的潜伏；狂放的怒吼，一声声手榴弹爆炸声，惊醒了鬼子的旧梦，投掷手英勇地开始了对敌人的狂轰乱炸；上演绝密侦察，穿越敌人的封锁，侦察兵号称“我军的眼睛”，总能掌握瞬息万变战场的第一手资料；救死扶伤，迅速地完成包扎，战地卫生员出色的完成了救护任务……

首创地道战

新资料片《巨龙逐日》首次引入地道战玩法，将电影《地道战》搬上网游。地道战的年代和抗战的游戏题材具有100%的契合度。

地道战的由来，是在抗日战争中发明的。1942年，日寇对我冀中根据地进行“大扫荡”，根据地人民为了抵御和打击日寇，想出了不少巧妙的办法，地道战就是其中之一。《抗战Online》真实地再现了那场悲壮的战斗，宏大的战争场景，连地道战发明时期的历史背景“反扫荡”也包括其中。在游戏已有的反扫荡活动中，每次鬼子扫荡开始前3分钟，将有系统公告和空袭警报，英勇的战士将和扫荡的鬼子展开激烈战斗。

相信大家对地道战里的武工队也不会陌生，这个神秘的队伍其实在抗战游戏中也早有体现。在每天的押鬼子活动中，玩家就是把鬼子押到神秘武工队队员张大锤处便能获得经验。

新资料片《巨龙逐日》地道战除了保留电影中原有的特色内容外，还会添加中国九宫类算数的走法设计。

真实历史副本

《抗战Online》中各种会战副本都完全贴近历史，新资料片《巨龙逐日》


绚丽战斗刀手技能烈焰刀击


特种兵技能三连击


真实历史副本—北大营大战


击杀川岛芳子，挑战BOSS

推出了全新地图长春、钓雨岛，在真实历史的战场上又延伸出了新的战役。血战平型关，风雨芦沟桥，勇闯北大营，梦回九一八。从卢沟桥事变到百团大战，从台儿庄会战到南京保卫战，从哈尔滨到南沙群岛，从正面战场到敌后根据地，一系列耳熟能详的经典战役使我们热血澎湃。

弥补生不逢时的遗憾，体验战斗的激情和热血。云龙山副本、汤山副本、万顷沙副本、珞珈山副本、英雄芦家庄、英雄三间房、平型关副本、北大营副本、连环挑战副本等数十种副本，组成一副中国抗战历史的庞大画卷，再现真实硝烟战场。多重丰富有趣任务依据史实量身定做，使玩家们身临其境，体验老一辈革命英雄的铁血经历，热血豪情战不停。

万人跨服军演

最气势宏大的跨服万人大决战，最热血的雄师劲旅强强碰撞，《抗战Online》包含万人跨服军事演演大战，演绎一场群雄逐鹿的军事遭遇战。新资料片《巨龙逐日》中的五人战队模式，更是让无数玩家体会到了火热战斗的乐趣。

跨服军演（服务器对服务器）开放时间为周一、三、五晚20点。军演地图分为红蓝两阵营，以江河为界，类似象棋中的楚河汉界，能够最精彩呈现短兵相接的战斗盛况。在两座桥上，地形十分狭窄，大有"一夫当关万夫莫开"之气势，这里会是最激烈的交锋战场，宛如真实的军事演习，最大程度地锻练战士的战斗力。

每周二、四、六晚17点至20点《抗战Online》祺山混战跨服战开放，让玩家体验跨越时空的激情大乱战，与操作技术顶尖高手一决雌雄。

如果有玩家喜欢单打独斗，以武会友，广交天下豪杰，周日17点至20点个人比武战场"跨服比武（一对一）"开放，比武场上一决高下，会盟天下英豪。公平的单人对战模式加快你的成长步伐，让你对每个职业的技能特点都能了如指掌。

空战酣畅淋漓

穿越真实云层，遨游天空已经不再是梦想。《抗战Online》每日飞行活动精彩有趣，玩家可以携带实弹驾驶二战时期战斗机，进行一场畅快淋漓的空中之战。巡航美丽富饶的南沙群岛，一展我军鹰击长空的雄壮风采。

中华之领空，不容日寇侵犯。独特的空战系统把对鬼子的战斗从地面延伸到了天空。气势宏大的碧海蓝天之上，真实的云层、乌云等场景，可以给玩家真实的飞翔感觉。

每天18点至19点，等级在50级或以上的玩家，可在"空军第四大队大队长高志航"（故宫，212,317）处报名，进入飞行副本。在飞行副本中，玩家将化身为驾驶二战时期战斗机的飞行员，在南沙群岛上方飞行。飞行操作结合鼠标与键盘进行，左键控制飞行方向，并且沿途将有敌军战机迎面出现，玩家可使用空格键发射子弹攻击，击落日寇战机将有高额经验以及积分奖励。



为了增强互动配合，玩家还可以组成五人小队进入副本。在天空之中，可以摆出各种形状的空中梯队。要想上演一次完美的表演，完全取决于玩家的操作技术和配合程度。在飞行中，更可以运用简单的战术，如掩护合围等等。

多彩生活技能

战斗之余，轻松休闲也必不可少，玩家可以在游戏中钓钓鱼，种种地。目前游戏中提供了采药、挖矿、烹饪、打造等十种丰富有趣的生活技能。

翻山越岭，尽享多彩生活

狩猎是人类最早掌握的谋生技能之一。在《抗战Online》中，狩猎分为植物类和动物类，使用


尖锋阵列，部队大阅兵


空战系统畅快淋漓


自在生活，休闲钓鱼


部队大家庭，贴近战争气息


跑商悬赏生财有道，经济飞升富甲一方



狩猎技能可以获得各种野生动植物材料。采集所获得的药草和动物药材可以用于制药，获得的肉类则可以用于烹饪，获得的动物皮毛经过纺织后可以成为制作各种装备的原材料。

采集矿石是十分重要技能之一，只有重要的矿石和宝石才能打造出高级的装备武器。

归园田居，体验乡村生活

耕种是《抗战Online》最基础的技能。玩家通过对土地的耕作，可以获得各种谷物、蔬菜、药材和经济作物。谷物、蔬菜可以练习烹饪，药材可以制药，经济作物经过纺织后可以成为制作各种装备的原材料。农作物成长到不同时间，会出现各种灾害状态（干旱、生虫、缺肥、杂草），需要玩家及时解决，否则该耕地上的农作物会死亡，且耕地荒废。当玩家成功收获后，除了可收获到相应的农产品外，还有机会收获到种子。

钓鱼一直被称为修身养性的活动，在《抗战Online》中我们也能体验到这一乐趣。学习技能并购买道具钓竿后，就可以坐在湖边尽情享受钓鱼之乐了。

享受美味，烹饪香飘千里

《抗战Online》中的烹饪可将各种原料加工成美味可口的饭菜，酒，茶等等食用品，原料在酒馆，饭店，市场等相关NPC处可以买到，当然如果玩家能得到新鲜的猎物（与打猎技能关联），鱼类（与钓鱼技能对应）和农作物（与耕种技能有关）那便更好，有可能烹调出各种美味珍馐。

烹调技能一样用熟练度来计算，熟练度越高，成功率越高，食物成品的质量，道具的效果也就越佳。玩家可以将烹调出来的美味食物出售获得金钱，也可以当作食物回复生命值。

战争部队系统

为了再现军民一心，敌后抗战的主题，游戏中设有非常吻合战争气息的部队系统，全面打造铁血真实战场。

部队将以部队战斗力来衡量规模，而不再以部队人数来衡量。每个部队成员按等级决定有多少战斗力，等级越高其战斗力越高，所有成员的战斗力之和即为这支部队的战斗力。班、排、连、营、团层层升级，这一系统拥有完整的军阶职位，率领千军万马作战的将军梦同样可以实现。

每个加入部队的成员都可领取“八一勋章”，“八一勋章”除了一般装备具有的属性外，还可提供经验值和等级属性，与人物升级类似，每升一级需要积攒若干勋章荣誉，到达升级需要数量时自动升级。

为了提高部队战斗力，每12天在4个敌占区：麻田、大岭山、大别山、阜平，开启一次敌占区演习战，参加的部队争夺这些地方的驻扎权，胜利者（部队）获得这个地方的驻扎权，一直持续到下一次争夺战。

个性经济系统

在《抗战Online》中如何挣取你的第一桶金呢？要想成为富甲一方的名人，就得玩转跑商系统和悬赏系统。

《抗战Online》商会系统以史实为背景，九一八事变爆发，导致中国各地商业受到巨大冲击，各地商人自发团结起来抵御日本侵略者，组成了行业同盟。行业同盟下每个地图的商人都是商会的成员，玩家直接和他们打交道，接到跑商任务，财源滚滚来。

重奖之下，必有勇夫。《抗战Online》“悬赏令”在杀敌同时有额外奖励，每10分钟刷新一次。玩家30级后可以在北平公告管理员吕少华（84,90）处领取。在接下任务后，在“悬赏”任务中找到目标完成任务就能获得大量金钱奖励。


百变时装，街头一角


斩杀日寇，快意恩仇


祖国万岁，千军列阵


人多力量大


抗战爱情两不误

■写在前面

桌面游戏这个小栏目，开办已有半年，感谢一直以来读者朋友们的大力支持，看到读者回函卡上写着的“桌游的内容最好增加一些”这样的话，我心里就暖洋洋的。关于明年这个栏目要如何办好，我也热切的希望读者朋友们能提出宝贵和中肯的意见。

“魔兽卡牌”的抽奖活动，读者反响不错，为了回馈热情参与的读者朋友们，我们决定设立“年终特别奖”，在12月中的抽奖活动结束之后，从未获奖的读者回函卡中抽出“年终特别奖”，具体细节暂时保密，也许可以带给大家小小的惊喜。

本期介绍的四款桌面游戏，是各具特色，相信大家至少能从中找到一款中意的。

首先是农家乐（Agricola），农家乐是一款建设农场类游戏，喜欢开心网偷菜或者《牧场物语》的玩家，可以在通过这款游戏，在桌子上建立一个属于自己的农场。这款游戏在2007年上市以来，好评不断，在排名榜上更是超越稳居第一多年的《波多黎各》，成为最新的世界第一游戏，今年初，台湾新天鹅堡公司经过德国公司授权，出品了这款游戏的中文版，让国内玩家有机会更直接的感受这款游戏的魅力。

第二款游戏是运转潮汐（Turn The Tide），这是一款轻松的小品型游戏，之所以选这款游戏推荐给大家，是因为她有着独特的竞拍机制，很多玩家在玩过这款游戏后都若有所思，细细回味，仿佛从中体会出了一种独特的游戏技巧，但又难以把握，兴致勃勃的要求再玩一遍。在众多桌游中，竞拍游戏很多很多，经典的现代艺术、整蛊的菲力猫、简洁的For Sale，都是各有特色，而这款游戏也因为独特的机制和灵活的策略成分，而没有成为玩一次就扔一旁的纸牌。在玩累了大游戏之后，想害人，又可以表现一下自己的小智慧，就靠这款游戏来表现了。

第三款游戏是小世界（Small World），这是一款拥有奇幻背景的战争游戏，这款游戏在机制上继承了1999年出品的Vinci，原游戏是古代战争背景，2009年美国Days of Wonder公司将它改成了奇幻背景，并绘制了色彩鲜艳的地图和生动可爱的各种种族，极大的增强了美观性，当然，这也是Days of Wonder公司的看家本领（该公司的车票之旅系列和战争之道系列都以绚丽的画风和精致的素材畅销桌游界）。“小奇幻世界”，带领你的种族，来这个大陆征战吧！

最后一款是推倒提基（Tiki Topple），首先说明一下，Tiki（提基），据云是某民族神话中人类的祖先，不过我们玩这款游戏时不必去刨根问底，只简单的将其理解为某类图腾就可以了。这个游戏的妙处就在于别人不知道你的任务是什么，什么明修栈道暗渡陈仓之类的招式全可以用出来，回合结束时所有人翻开自己的任务牌后，看看每个人的脸色，还真是喜感多多呢！

支持桌游，支持正版桌游

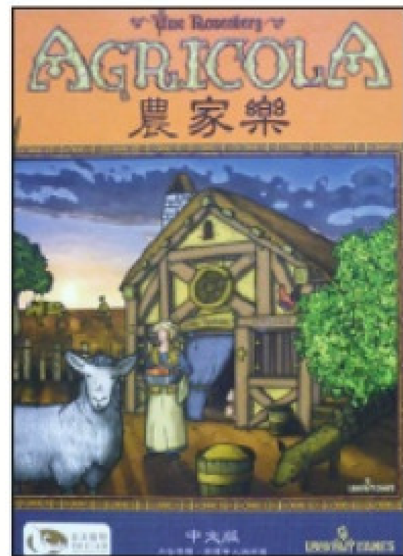
喜欢桌面游戏的玩家们，一定要支持正版桌游，坚决同来势汹汹的各类“山寨”版桌游和盗版桌游做斗争。

目前的国内玩家能够玩的到的桌游，还是英文（甚至德文）的居多，这自然给刚入门者游戏时带来一定的困难。不过这种情况现在有了不小的改变，目前已陆续有数款正式中文化的桌游推出，以下是游戏名单——

《富饶之城》
《德国心脏病》
《卡坦岛》
《石器时代》
《农家乐》
《电力公司》
《皇舆争霸》
《皇舆争霸——暗潮汹涌》
《法兰克动物园》

10月中获奖名单

一等奖	湖北 贺才发		
二等奖	河南 赵翰驰	山东 冯 慧	甘肃 王旭波
	江苏 付文龙	河北 石 宏	
三等奖	吉林 王 丹	北京 张伟达	四川 罗斌
	甘肃 李顺茂	陕西 尚曦洁	甘肃 姬臣
	江苏 黄一帆	天津 白 博	辽宁 王纲
	内蒙古 张一鸣		



游戏名称：Agricola
中文名称：农家乐（又名：农场主）
设计者：Hanno Girke,Uwe Rosenberg
出品公司：Lookout Games/Z-Man Games/Swan Panasia Co.Ltd
出品时间：2007年

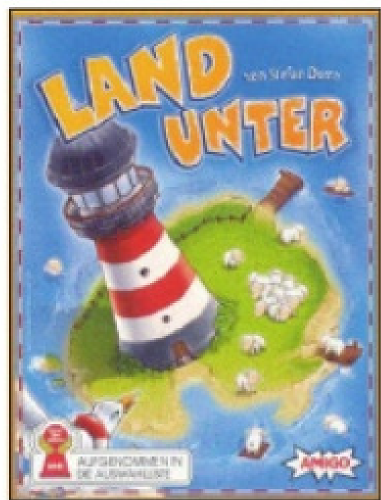
游戏初期，牧场只有一对夫妇，住在木制的小屋里，因为只有两个人，所以每回合只能执行两个行动。想增加人口，玩家就需要采集木头和芦苇来扩建房屋，供新的成员居住，但是人多了，食物也成了问题，玩家还需要开垦田地，种植小麦和蔬菜来填饱肚子，另一方面，玩家也可以建造围栏和马厩来圈养动物，杀猪宰羊，满足食物的需求。

整个游戏总共14个回合，其中又分成6个季度，每个季度结束时，玩家都需要收割作物，喂养家庭成员并繁殖牲畜，游戏结束时，会对玩家的农场进行全方位评分：成员数量、房屋等级（木制、砖制、石制）、农田数量、马厩数量、围栏数量、动物数量、农作物数量等等，玩家必须平均发展自己的农场，让自己的农场成为五谷丰登、六畜兴旺、人声鼎沸、田园屋舍俨然的世外桃源。

这款游戏之所以受欢迎，其一，游戏本身变化丰富，流程上首先分成家庭版和标准版，想复杂策略还是家庭互动，任玩家选择，在内容上又分成简易系列、互动系列和复杂系列，更进一步的将玩家的兴趣与体验相结合，针对性强，老少皆宜，其二，游戏机制平衡，游戏中要素虽然多，但是都互相关联，互相牵制，无鸡肋。其三，游戏时间不长，通过回合行动卡的设计，使游戏的内容逐渐展开，游戏节奏平稳而紧促。最后一点，就是单人模式考验玩家计划统筹的能力，这一点设计就足以让很多“宅”玩家有购买的理由。



总体而言，游戏在机制上融合了工人放置、设施建筑、卡牌管理等多种元素，在流程上又兼具文明类游戏的特点。所以如果你喜欢桌上游戏，就一定要体验一下这款游戏的独特魅力！

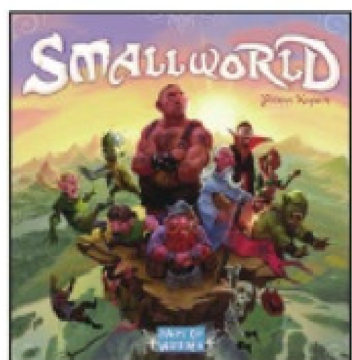


游戏名称：Turn The Tide
中文名称：运转潮汐（又名沉默羔羊）
设计者：Rich Koehler
出品公司：Amigo Spiele/Gamewright/Wargames Club Publishing
出品时间：1996年

整个游戏由全部由卡牌组成，60张天气牌，数字1-60各一张，水位牌24张，数字1-12各2张，救生圈牌24张，根据玩家人物，随机平分60张天气牌，根据数字大小，有些牌上会绘有救生圈标志，有的是半个，有的没有，玩家各自数自己天气牌上救生圈的数量（2张半个的算一个），然后发给玩家相应数量的救生圈牌，面朝上放在自己面前，游戏开始，首先随机翻开2张水位牌，玩家自主决定从手中出一张天气牌，出的牌扣在桌上，待所有人都出牌后同时翻开，因为每张牌数字都不同，出数字最大的玩家得到两张水位牌中较小的一张，而数字第二大的人得到水位牌中较大的一张，然后分边放在自己面前，这时，所有玩家检视谁的水位最高，该玩家必须丢掉一个救生圈，以示惩罚。然后再翻开2张水位牌，重复上一轮的出牌规则，玩家新得到的水位牌要覆盖在旧水位牌上，所以玩家如果得到了较低的水位，也会拯救自己。12轮后，看玩家各自剩下的救生圈数量，就是自己的得分，可以暂时记在纸上，因为这只是刚刚开始，游戏的特色在于，之后玩家要将自己的天气牌和救生圈牌收回，同时传给左边的玩家，再继续一次（水位牌洗后备用），这时玩家就会争相评论，“你的牌真好”“你的牌太差了”“这么好的牌还没分”等等言语交涉。根据玩家人数，当所有人都使用过每组天气牌后，算总分，分最多的获得胜利。

那么什么是好牌，什么是差牌呢，游戏中数字较大和较小（1-10和50-60）的牌是没有救生圈的，因为这些牌既可以避免拿较高的水位，而那些中间的数字则容易陷入第二名的困境，因此都有一个或半个救生圈，但游戏的巧妙之处在于，如果你的牌太好，你根本没有得分的机会，因为你没有救生圈，而差牌救生圈数量多，如果玩家出牌得当，那么将得到很多的分数。“如何将差牌打好”这个值得思考，游戏因此深奥而彰显智慧。由于手牌轮换，同时也考验了玩家的记牌能力，游戏中记忆与策略，技术与心理，就在这巧妙的几十张牌中，充分的调动起了玩家的兴趣。





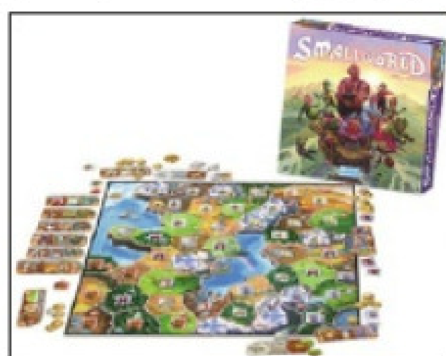
游戏名称：Small World
中文名称：小世界
设计者：Philippe Keyaerts
出品公司：Days of Wonder
出品时间：2009年

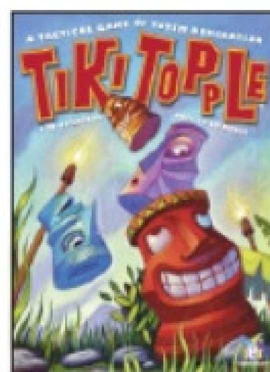
这是一款拥有奇幻背景的战争游戏，游戏配件提供了一个五彩缤纷的地图版，平原、森林、山脉、沼泽、农田、湖泊——整个地图被分成若干区域。有些区域还有矿石、洞穴、魔法力甚至原住民，整个世界丰富多彩一片祥和。

游戏开始了！玩家们要选择一个种族，来征服这块大陆，矮人、精灵、巨魔、僵尸、吸血鬼、兽人、骷髅兵、鱼人等等，14个形色各异的种族，每回合玩家在图版上占了几个区域，就可以得到几分，数个回合过后，谁分多，谁就是胜利者。

怎样才能占据更多的区域呢，游戏中，每个种族都有自己的属性和基础兵力，再随机配上一个特性，就形成了一个可供选择的部队。比如巨魔的种族属性是可以造洞窟增加防御，吸血鬼的属性是可以转化敌方部队，兽人是好战者，所以每杀一个人多一分，而精灵是不死的，所以被打败也不会死人，随机特性则比较丰富，比如外交（指定某一种族不能打你）、地下世界（从有洞穴的区域打另一有洞穴的区域减一个兵力）、炼金术师（每回合加两分）、平原（占平原区域多加一分）等等，种族之间的相克，地形上的倾向，都将影响到战局和得分，而且在游戏中，玩家不是只能控制一个种族，玩家可以选择让当前的种族衰退，从而在新的回合选择新的种族，衰退的种族不能再行动，而且所占的每个区域只能留一个兵力当做遗民（僵尸种族的特性就是衰退后依然可以行动，并且兵力不减），但依然可以算分，所以，玩家必须适时的衰退，才能扩大战果，得到更多的分数。

整体而言，这是一款轻松快速的战争游戏，没有过多的计算，没有复杂的数据，玩家可以按自己的兴趣选择种族，也会在游戏中玩出乐趣，适合2～3人及4～5人的两张双面图版，也使游戏不拘泥于人数，而4人的2v2模式更是考验玩家的默契程度，喜欢奇幻和战争题材游戏的您，一定会在这款游戏中找到快乐！





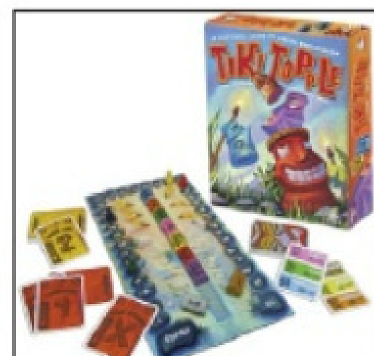
游戏名称：Tiki Topple
中文名称：推倒提基
设计者：Keith Meyers
出品公司：Egmont Polska、Gamewright、Schmidt Spiele
发行时间：2008年

游戏中共有9个提基图腾，游戏开始时，我们将9个提基按其背面所刻标记分成3组（3组分别是鱼骨、海星和螺壳标记），按任意顺序摆在游戏图板上，组成图腾柱（每组的摆放位置任意，但同标记的3个提基必须紧挨着）。

游戏中还有55张卡牌，其中28张为行动牌（4个颜色每色7张，分别是前进1两张、前进2一张、前进3一张以及标有“×”的牌两张和标有“↓”的牌），另外27张是任务牌。“前进1”就是让提基图腾柱中的任何一个提基向上移动一格，其他受影响的提基则依次退一格。“前进2”和“前进3”的作用类推，需要注意的是，已经排在前两位的提基是不能“前进2”的，前三位的提基则不能“前进3”。“↓”牌的作用，是将任意位置的提基直接移动到最后位置，其他受影响的提基则依次提升一格。“×”牌的作用，是将位置排最后的提基移出游戏。

游戏开始时，每个玩家拿走自己颜色的行动卡，2人游戏时每人7张，3或4人游戏时少拿一张“前进1”的卡牌（本游戏可2-4人玩）。每个玩家还会随机得到一张任务牌，任务牌不要让其他玩家看，任务牌从上到下画有3个不同颜色的提基图案。

玩家在自己的行动阶段，打出一张行动牌，选定一个提基，并根据牌的内容移动提基。当场上只剩下3个提基或者所有玩家行动牌都用完的情况下，一轮游戏结束开始结算分数。此时将排列在前三位提基同玩家的任务牌对比，第一位相同的话可得9分，第二位相同的话可得5分，第三位相同的话可得2分。需要明确的是，如果任务牌要求某色提基排在第一位，最后这个颜色的提基排到第二位或第三位，这种情况下不能得分。反之，如果任务牌要求某色提基排在第三位，最后这个颜色的提基排到第二位或第一位，则可得分（得第三位的2分），以此类推。一般情况下，游戏进行与玩家数相等的轮次（2人游戏则进行4轮），最后计算每个玩家的总分，分数最高的获胜。





“魔兽卡牌”的三种玩法

如果你是一个《魔兽世界》的玩家，我相信你对“魔兽卡牌”多少会有一些耳闻，比如说——刮刮卡。

你注意到一些玩家骑着一种叫做“幽灵虎”的坐骑，一些玩家身边伴随着一种你从未见过的宠物小猩猩，一些人可以在瞬间把自己变成食人魔……

如果你去问这些人怎么拥有这些东西的，他会回答你——刮刮卡。

那么这些刮刮卡从哪里来呢？这种刮刮卡就来自于“魔兽卡牌”游戏。

但是如果你以为“魔兽卡牌”游戏就是让你从一大堆纸牌里找到一张刮刮卡，那你就错了——当然曾经有某些游戏的游戏这样干过，那些游戏现在已经不在了。

事实上，“魔兽卡牌”是以《魔兽世界》为背景、独立于《魔兽世界》线上游戏之外，同时与《魔兽世界》线上游戏有着非常有趣互动关系的一种桌面游戏。

在《魔兽世界》或者《魔兽争霸3》中，你PK过吧？你和部落或者联盟的家伙相互试图杀死过对方吧？

那种时候，你总是使用你的大概不超过20种的技能，闪躲腾挪，一会儿防守一会儿进攻，比拼的不仅仅是你按键的速度，更是比你能否灵活准确的使用你的技能，控制住对方、保护好自己，目标只有两个：活下去以及杀死对方。

我现在请你设想一下，假设那个PK过程被放慢了一百倍，你可以运用的技能、武器、装备等等增加了几千种，同时你还可以召唤出有各种各样能力的几千种帮手。这将意味着什么？



强大的诅咒技能会让对手痛不欲生

是的，这意味着策略，更多的策略。

好吧，在“魔兽”竞技场中你从来都是10%的胜率，野外PK你总得叫帮手来才搞得定，你承认你不是一个反应很快速的家伙。

但还好，我相信你是一个智者。

如果围棋变成了即时战略游戏，聂卫平也许会变成菜鸟一样。你的优势不是你的反应，而是你缜密的思考。如果你同意这个观点，“魔兽卡牌”游戏，你就应该尝试一下。

接下来我将介绍魔兽卡牌的三种玩法。

第一种玩法：战斗

桌面游戏界的前辈高人聂卫平老师曾经说过一句话：“我不喜欢所有分不出胜负的游戏。”

卡牌游戏最基本也最主要的乐趣，就在于战斗，在于分出胜负。

简单的描述卡牌的战斗体系的话，就是：在几千种卡牌中，挑选二十几种你认为最强力的卡牌，组成不少于60张的一套牌，然后和另外一个这样做了的玩家去像打扑克那样的战斗，把他的英雄的血降低到0，或者被他把你的英雄血降到了0。



地域牌，“主场”优势非常明显

这就是战斗。

这里面的乐趣在于两点：

1.你选取哪些种牌？每种放在你的套牌里多少张？如何让他们各自的战斗力和能力形成一种严谨而又攻守皆备的体系。这就是你的策略。

这样套牌的组织过程就如同：你是一名军官，你从整个集团军里找到你认为合适的一些战士，挑选你认为最OK的装备，外加你自己最擅长运用的技能，组成了一只强力的战斗小分队。去消灭对手的一支战斗小分队。

而组织小分队的这个过程，我们称之为组牌，组牌的魅力在于，你有无限种可能性组成无限多种小分队。这对你的智商是个考验。

2.你怎样战胜对手，用什么样的思路与战术，在什么样的时机使用什么样的牌来打败对手？

但，由于你的套牌千变万化，你的对手的套牌也千变万化，所以，战斗过程非常丰富有趣。当你的一套前所未有的

套牌把对手憋屈痛苦到不行的时候，那感觉，爽极了。

由于卡牌的战斗属性，每周都会有各种级别不同的赛事在进行。绝大多数牌店每周都会举办“魔兽卡牌”周赛，你可以在那里赢得EA牌或者补充包之类的奖品。 国内的官方代理也会每年公布一次遍布全国各地的大规模赛事。奖金通常都非常高。

国内最重要的比赛是每年8月国家冠军赛。全世界最重要的比赛是每年的世界冠军赛。到目前为止，中国尚无人在世界冠军赛中获得前8强的成绩——就等你来了。

第二种玩法：收集

相对于战斗的乐趣而言，对于很多玩家来说，收集则是不可替代的又一大乐趣。

“魔兽卡牌”的种类繁多，到目前为止，英文出现了9个正式序列的版本，还包括X个副本包以及X个特典包。通过交换和交易，将这些版本的牌的每种一张收集全，然后按照序号排列的顺序，放在9宫格的牌本里面。当你看着自己牌本中每一个空格都填满的时候，感觉真的好极了。

不过如果你以为这就是收集的全部，你就错了。更高一个级别的收集叫做“齐四”，就是把每种牌都收集齐了4张。为什么是4张呢？因为正式比赛中，每一种牌你最多使用4张。齐四之后，只要有牌表，你就可以组织出任意一种你需要的套牌。

还有更高一个级别的收集叫做“EA套”。EA牌是一种特殊的牌，这种牌的画面部分比普通的牌要占用更大的面积，说明文字更小。同样一种牌，EA的价格要远远高于非EA的价格。

巴罗夫 EA卡

为什么贵呢？因为它稀有。为什么稀有呢？因为这种牌没有任何其他途径销售，要获得它，你只能通过参加比赛，从比赛组织者（如牌店、UDE或者新锐地带官方）手中赢取它，当然，你也可以从其他牌手的手中购买它。

EA是如此难以获得，所以如果你能够把你的套牌全部换成EA牌，那将是一件非常令人羡慕的事情。

最后还有一种更高级别的收集，叫做“烧包”。烧包是收集控中的极度狂热分子，他们收集所有EA牌或者非EA牌，收集所有出现过的牌盒、桌布、骰子、牌本、画册、对手的眼珠以及裁判的鞋垫等等所有跟“魔兽卡牌”相关的东西。

当然，我不鼓励你做那种人。他们疯了。

同时，我要提醒你，收集，对金钱的消耗大于战斗。

第三种玩法：交换及交易

你还记得“魔兽卡牌”的全称是什么吗？

魔兽世界集换式卡牌游戏。

这里面的这个“换”字，在英文中是“Trade”，直译为交易、交换。

是的，交换及交易本身，就是这个游戏所提供的乐趣之一。这就如同在《魔兽世界》中，很多人放弃了PvP或者PvE，而专心致志的做一个在AH里面倒买倒卖的地精一样。

在“魔兽卡牌”游戏中，同样有很多卡牌地精的乐趣也在这里。他们紧紧地盯着整个卡牌市场的走向，了解每一个版本的每一种牌的价值与升值潜力，通晓每一场重大的赛事以及赛事中发布的各种新品。目标只有一个：寻找商机，赚他一笔。

……

听起来很难做到是吧？

不难，你也可以。只是在起始阶段，你的重点可以不是交易，而是交换，你的目标可以不是赚钱，而是凑齐你的套牌。

在与人交换的过程中，你会锻炼你的经营头脑并且逐步了解到卡牌这个市场的运动规律。相信我，当你小有收获的时候，那会是非常快乐的一件事儿。

不相信？

好吧，我告诉你一个事实：在论坛或者群内成天都在张罗着卖牌收牌的那些著名卡牌地精们，其实一个月也赚不了多少钱，绝大部分也就是把自己买牌的钱填平，好一些的赚到一些额外多的套牌，真正能赚到点人民币的，凤毛麟角。

卡牌地精——很少有谁靠卡牌发了财。事实上他们把同样的时间、精力以及热情拿来干点别的任何事情，都比干这个赚得多。那他们为什么还要甘心做卡牌地精呢？因为这里面有乐趣。

结束语

我个人一直认为：“魔兽卡牌”游戏终极乐趣其实还并不是以上任何一个内容。卡牌游戏有着其他任何一种电子游戏都不具备的因素：你与你的对手面对面，你与你的朋友肩并肩。是的，你在这个游戏中认识的朋友所带给你的快乐，是远大于你在网络游戏中获取一件装备所拥有的乐趣的。



无兄弟，不卡牌

无兄弟，不卡牌。

本文由魔兽卡牌中国代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登。P

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志12月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 魔法公鸡

二等奖5名 食人魔皮纳塔

三等奖30名 魔兽卡牌起始包

刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“√”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加12月中抽奖的回函卡截止日期为12月31日，以邮戳为准）。

游戏学院

公主坟校区组织学员参加“小包裹大爱心”



中国扶贫基金会与汇众教育北京公主坟（游戏）校区携手，将5.12灾区学生关爱行动在游戏动漫领域展开。

汇众表示：“这次活动是纯公益行为，参与同学并没有许多经济上的支持，但是他们把承载着关爱和祝福的礼物以动画的形式展示出来，在网络视频各种媒体上传递。学员的礼物虽然普通，但是在远方的朋友期待爱、接受爱的同时，也将这份爱心传递，使它如涓涓细流，从我们身边流淌。”

汇众指出：“学员爱心传递的游戏动画作品受到基金会相关负责人以及社会各界的肯定，我们的学员也以这种特殊的形式把学到的东西利用起来，展现经济之外更大的价值。”

北京基地成功就业学子送锦旗谢师恩



11月2日，游戏学院北京基地成功学子杨景政、王刚、刘伟潮、陈书代表目前就职北京彩卡中视动漫公司全体汇众学员向母校赠送锦旗，以表达对母校的感激之情。

北京基地就业部相关负责人对赶来赠送锦旗的学子表示热烈欢迎，对学子取得的成绩表示祝贺，并表示，赠送锦旗事小但所蕴含的感情却深，希望在校的同学以他们为榜样，刻苦学习，实现自己的理想，也希望毕业学子有空常回母校看看。

汇众表示：“北京彩卡中视动漫创建于2003年，以为少儿等广大观众创作知识性广泛、艺术性高的一流原创动画为已任，成功制作多部大型系列二维原创动画，并多次在国内获奖。发展至今，北京彩卡中视动漫与游戏学院北京基地建立了良好的合作关系，几乎每月都会前来招聘，目前公司中有相当一部分员工都是来自北京基地。在10月份，彩卡中视又在北京基地招聘到一些游戏美术专业新员工，如此顺利的招聘过程令公司上层感到十分满意。”

汇众介绍：“作为北京基地成功学子的优秀代表，杨景政同学回忆了当初在游戏学院北京基地的学习经历，并表示，工作后才发现在母校获得的谆谆教导是一生中最为宝贵的财富。希望在校的学弟学妹们抓住在北京基地学习的这个难得的机会，利用丰富的教学资源，勤奋学习，锻炼自我，为今后成就事业打好基础。”

汇众课堂

■如何成为游戏角色设计师？

在电脑游戏已经成为主流娱乐方式的当下，游戏中的角色形象作为凝聚玩家视觉的焦点，正越来越多的担负起一款作品的命运。可以说，游戏角色越丰富，游戏的可持续性就越强，玩家的选择性越多，就会尝试不同的角色，游戏的黏度和寿命也就越长。

因此，艺术家和动画师们都在力主赋予角色独特的个性，让角色载体与其它产品或品牌产生差异。而对于那些充满创意激情的高素质角色设计人才，各游戏公司和制作公司更是求贤若渴。

如果你具备一定的手绘功底，又立志进入角色设计领域，那当然是最好不过了。因为对于一名专业的角色设计师而言，具备一定的美术基础，是你通向成功的第一步。当然，除此之外，还要熟练使用3DMAX、Photoshop等美术设计软件；能够制作高水准角色模型和贴图；具备全局设计能力，与游戏设计、程序员、原画设计人员合作，根据制作计划按时完成任务并跟进角色的最终表现效果等能力。

显然，选择一家有实力的培训机构，接受系统而科学的专业教育，将是你迅速成长的秘籍。作为国内数字娱乐职业教育领军品牌，汇众教育游戏学院已经凭借丰富的教学经验，为众多梦想进入游戏行业发展的年轻人开辟出了一条通向成功的捷径。

在这里，数千名来自行业一线的资深教师，针对学员的特点，注重游戏开发实际工作能力的培养。专业的美术教育，为你打下扎实的基础，培养出色的艺术感觉，纯熟的绘画技法；系统的Maya角色建模课程，让你全面了解软件知识的同时，熟练具备Maya卡通角色建模、Maya写实角色建模等制作能力。

同时，随着新技术的不断进步，升级后的游戏学院课程体系，已经将专业的次世代人才培养纳入其中。因此，熟练掌握基本技能的你，可以选择进入次世代网络游戏美术制作模块挑战尖端技术，也可以在先进的“云世界”互动教学平台中，通过大量项目实践和作品积累，迅速铺就一名专业角色设计师的职业之路。

沈阳校区学员折桂“中国优秀游戏制作人”新秀奖



中国游戏制作人颁奖盛典隆重举办

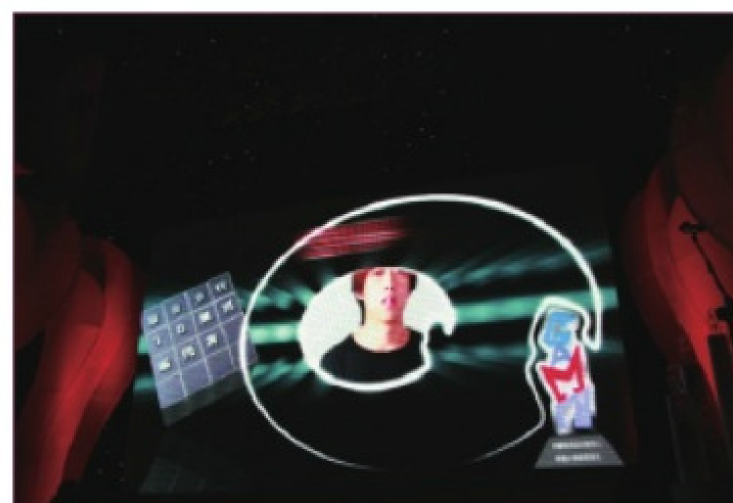


新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟致辞勉励中国游戏制作人

2009年10月26日，“中国优秀游戏制作人”（CGDA）颁奖盛典在北京国际展览中心隆重举行。来自汇众教育沈阳（动漫游戏）校区的学员金兴以其独具匠心的创意、精湛的游戏人物制作技巧征服CGDA专家评委，在非专业组——最佳游戏3D（人物/场景）美术新秀奖入围众选手中力拔头筹，一举折桂，成为此次比赛的大赢家。

中国优秀游戏制作人评选大赛(CGDA)是由“第二届中国国际版权博览会“组委会和ChinaJoy组委会强强联合组织的国家级游戏制作人评比盛会，是中国国内首个着眼于游戏技术开发与创新，具备权威性和专业性的游戏大奖。据主办方介绍，本次大赛集中展示了中国游戏产业中近年来涌现出的优秀游戏制作团队和游戏作品，并对具有探索精神和卓越成绩的游戏制作人给予表彰，以能激发游戏人才创意，鼓励中国原创游戏的开发制作，进一步提高产业的综合竞争力和整体制作水平。

此次大赛非专业组共设：最佳游戏2D（人物/场景）美术新秀奖、最佳游戏3D（人物/场景）美术新秀奖两项大奖。针对总计100余个非专业组参赛作品，专家评审在历时1个多月的甄选后，汇众教育沈阳（动漫游戏）校区学员金兴作品最终取得“最佳游戏3D（人物/场景）美术新秀奖”一等奖。在颁奖典礼上，金兴不仅摘得了独一无二的“游戏制作人”水晶奖杯，还领取了奖状以及5000元奖金。



大屏幕上展示的非专业组最佳游戏3D美术新秀奖第一名得主金兴



300多位专业人士和媒体共同鉴证本次盛典



汇众教育金兴摘得最佳游戏3D（人物场景）美术新秀奖一等奖，领取“独一无二”的水晶奖杯





游戏学院

网游引领互联网经济 汇众教育助“考”上市公司

上市企业周年“赶考”

“上市公司是中国互联网的主流砥柱，也是中国探索新经济和主导变革力量的‘优等生’，在他们身上，可以看到中国的力量。”11月2日～3日，“2009中国互联网大会”在北京国际会议中心隆重举行。互联网上市企业纷纷交出1周年成绩单。

据业内人士透露，作为主考官的纳斯达克、纽交所和港交所，通过过去4个学期（2008年第3季、第4季，2009年第1季、第2季）表现，给每个‘学生’做出综合评价，并根据收入指标、利润指标、股价指标等三个要素，同时结合每个‘学员’未来的成长性做出考评。腾讯、百度、盛大、搜狐4家位居榜首，新浪、阿里巴巴、网易、携程等也过关斩将，交出满意答卷。

同时，与会专家们指出，尽管过去一年金融危机肆虐，也给这些优秀公司带来了不少烦恼，但中国网络游戏市场规模的持续增长和对互联网上市公司的牵引力依然引人关注。

网游领航互联网经济

“当全球经济陷入泥潭之际，中国网游业就以出色的表现成为金融寒冬中的一枝独秀。在过去的一年间，产业发展的势头更是居高不下。”

根据国数字娱乐权威研究机构、汇众教育相关专家的产业分析数据表明，2009年Q1中国网络游戏市场规模达61.6亿元，同比增长32.5%，环比增长7.7%，成为国内互联网唯一飘红的细分行业。其中，盛大等继续稳坐行业巨头的三家企业，份额均超过10%，共计占比达43.3%，领先优势明显。

而易观国际Enfodesk产业数据库即将发布的《2009年第三季度中国网络游戏市场季度监测》数据显示，2009年第三季度中国网络游戏市场收入规模达68.87亿元，环比增长11.5%。

对此，汇众教育专家认为，正如其在研究报告中提到的那样，从盛大、网易，九城，到巨人、久游、完美时空，再到后来的金山，网龙等，中国的网游企业都在经历着艰难的探索和凸变。

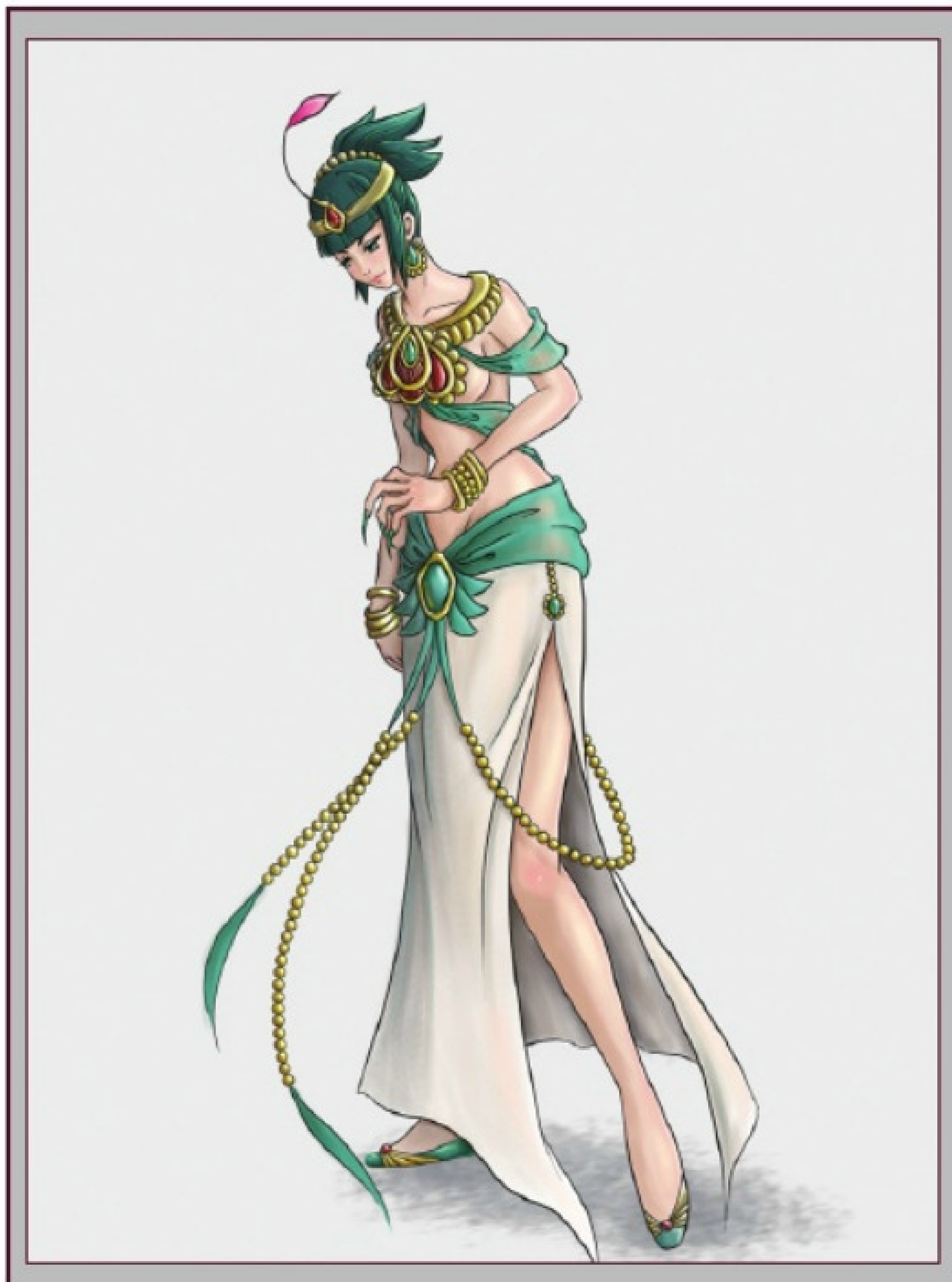
多元视角创意夺冠

如今，国产游戏产业在整合、融合、兼并中不断洗牌。汇众专家们认为，尽管进入门槛的提高已经成为行业共识，但网游是个公平的市场，无论是志在全球的业界大亨，还是正酝酿崛起的中国第三代网游企业，都将在不断创新中赢得生存的机会。

为了弥补行业发展中不断扩大的人才需求和原创力裂痕，作为中国游戏产业的坚强后盾，汇众教育率先在国内推出了针对动漫、游戏高端人才培养的“云培训”体系。对于那些致力于推动行业发展和渴望成就职业梦想的人们，汇众教育所给与的不仅是基础知识的辅导，更重要的是思维方式的解放和个人素养的提升。

目前，“云世界”所带来的教学变革，及其体现的更广阔、更便捷、更多元的专业交流理念已经得到了业界一直认可。而被其激发起的本土原创力量，也正将中国游戏产业引上差异化发展的良性开端。P





游戏程序成职场新宠 汇众学员再创就业佳话

游戏程序员“贵”比制作人

从事游戏产业专业统计及研究的Game Developer杂志日前发布了游戏产业从业人员薪金收入报告。数据显示，在所有游戏业从业者当中，游戏程序开发的程序员平均年薪为80,886美元，游戏开发程序员的收入连续两年超过8万美元位居第一，其平均薪金水平甚至超过了游戏制作人。

根据这份报告显示，程序员的平均学历水准为硕士或更高，不过，业内分析人士认为，这一学历水平与薪资增长并无直接关系。在游戏业内，从事市场营销及策划方面的员工平均学历水平与程序员相近，但平均收入却不可同日而语。

“程序员在游戏公司中的地位举足轻重。”国内数字娱乐权威研究机构、汇众教育游戏专家指出，目前虽然在不同投资背景的企业中，岗位设置稍有不同，但优秀的程序员无不享受极高的待遇。



职场新宠，不看学历重技能

在程序员招聘方面，汇众教育经过大量研究表明，虽然一些公司出于成本、容易培养等原因，也会从高校招聘一定比例的优秀应届生，但是，更多的用人者则倾向于选择在相关行业中拥有两三年经验，参与过一定量项目开发的人才。“这方面以欧美知名企业更为突出。”

因此，针对一些计算机本科毕业生，学了很多软件开发知识，但接触到实际项目开发，往往感觉无从下手的现状，汇众教育专家认为，“这在初学者中往往是一种普遍现象。主要是因为在传统教育中重理论、轻实践的误区导致知识运用的机会太少造成的。”

而对于更多梦想进入这一行业寻求发展却还不具备相关专业基础的青年，汇众专家们认为，虽然学历并不代表技能，但熟练掌握计算机专业所学的知识是十分重要的，也是你成为一名优秀游戏程序员的基础所在。



专业教育重塑人才架构

专家们认为，不仅要熟练掌握C语言或C++语言、数据结构、编译原理、算法等。线性代数、微积分、牛顿力学在图形和物理引擎开发方面用途也很广泛。而了解更多硬件知识，如计算机体系结构、汇编语言，则对从业者学习新的硬件平台、编写最优化代码、提高竞争力非常有益。

因此，作为国内数字娱乐职业教育领军品牌，汇众教育特别针对初学者提供了学习游戏编程最好的方法，即实际参与到某个游戏项目中，和有丰富开发经验的人一起开发游戏。



在游戏学院，数千名来自一线的资深人士专业指导下，游戏开发培训课程会专门设计一些可以直接运用于游戏开发的项目和课题，帮助学员建立系统的专业知识结构。同时，学员还可以参与到“云世界”互动平台所提供的项目练习中，提升自己的实战能力。

实战积累成就职业梦想

凭借先进的教育理念和领先的教学手段，五年来，汇众教育已经帮助数万名学员实现了自己的游戏职业梦想，其中不乏优秀的游戏制作人和游戏程序开发人才。

即便是在金融危机背景下，就业形势严峻的今天，其旗下众多校区也一直保持高达90%以上的就业率。个别班级甚至达到100%的就业率。据悉，深圳（动漫游戏）校区这次实现百分百就业的游戏程序开发（73B）班就是其中之一。

一些学员在回顾自己的成功经验时表示，“在这里，不仅能学到很多书本上学不到的知识和技能，还有机会参与到各大游戏公司优秀的项目制作团队中积累经验。”

绿色征途

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■上海 射猎

《绿色征途》平易近人中的激情

对很多玩家来说，一提起《绿色征途》，粗听之下以为是《征途》绿色区什么的，谁知道进游戏一看，完全不是这么回事。《绿色征途》是巨人网络近阶段推出的一款绿色网游，号称“中国首款绿色网络游戏”。该网游是在《征途》这个游戏的背景下，继承并改革创新的一款平民化角色扮演类网游。



《绿色征途》的操作继承了《征途》的操作模式，无论是技能栏的放置还是一键换装的设置都一样。《绿色征途》也配置了内挂系统，快捷键“Ctrl+F12”打开内挂设置好自动回红回蓝，自动拾取和自动释放增益状态技能，让PK和打怪的时候更轻松，坐在电脑旁，边喝咖啡边玩绿色，其乐融融。

画面操作亲切

《绿色征途》属于2D游戏，所以不能拿其与3D类游戏对比，但是《绿色征途》的画面绝对是2D网络游戏画面中最出色的之一。精致的人物造型、华丽的职业技能、英姿飒爽的坐骑奔腾效果，加上真实感超强的人物背影，很能让玩家快速的进入忘我境界。

上手简单容易

从上手度来说，一般的玩家可以以最快的速度上手。界面的亲和度也很好，操作提示都一目了然。从新手出生开始，接到第一个任务，根据任务提示即可完成，也有NPC的自动寻路。

自动寻路作为目前国产网络游戏的大趋势，目的就是为了玩家更好地上手，而节省掉寻找任务NPC的麻烦。对于《绿色征途》这样一个面向大众玩家的游戏来说，这个很必要。从任务怪到交还任务的NPC，自动寻路都能带领玩家很快地顺着任务一直做下去。任务栏内也有指导玩家找到可接任务的NPC，使玩家在未熟悉游戏之前，最快地找到可执行的任务。

另一方面，游戏不但提供新手教学模式，而且更加贴心地在玩家每次升级后，弹出相应的游戏提示，包括了每次升级后可作的事情，比如目前等级可体验的游戏玩点，游戏内如何赚钱，装备如何获得等等。

这样的教学模式指导着每个玩家在游戏中有目的地从事着各种活动，从而提高了玩家的归属感，让新手玩家不会觉得茫然失措，无事可干。包括游戏的所有系统，装备打造、升星、合成、绑定，以及采集等等内容，游戏都会通过帮助以及一些任务来教会玩家。

游戏的内挂功能也很强大。内挂也就是自动战斗，彻底地解放玩家的双手，让玩家不需要长期在电脑前升级。内挂的功能还是相当完善的，自动喝药，自动补给，每个职业也有对应的设定，加状态和特殊攻击，从而保证了内挂系统的稳定和实用性。

属性与职业

《绿色征途》内没有很严格的职业划分，按照技能和所持武器不同，一共可以分为五大类，分别为武术、射术、法术、召唤和仙术。每种除去初期的基础技能，还可分为三大系。也就是发展方向有所不同。

如此划分的职业系统，游戏让玩家可体验的职业种类自由度就比较大，只要有足够的技能点数，完全可以主修一个职业，辅修一个职业，身上准备2套装备，这也是游戏内部设定了一键换装的原因。从攻击属性上来说，简单可分为物理系和魔法系，游戏内部的装备也是分为这两大类别，物理系的装备主要属性为物理防御和物理攻击，魔法系的装备则为魔法防御及魔法攻击。

每个职业的技能系别是此职业的3种发展方向，以武术为例，分为狂暴、魔战和守护。也就是双手剑战士，魔攻战士和防御型的战士。基本上游戏的职业平衡性还是可以的。但是从练级上面来说，很显然远距离攻击的职业比较容易组到队伍和抢怪，因为大部分远距离攻击职业的技能范围都是全屏内，也就是说站在原地不动就可以打到屏幕内所有的怪物。这样的设定使得近战职业在白



玩家蜂拥登录



详尽的帮助菜单



内挂辅助



技能面板

骨洞这样的刷经验地区，几乎没人愿意组。此方面希望游戏可以修改和加强。

每个人物有力量、智力、体质、敏捷和精神5种人物属性，分别影响着角色的物理攻击、魔法攻击、血量、物理防御、魔法防御。值得一提的是每个人物的属性都会不同程度地影响到角色的技能，例如仙术的大部分技能伤害和技能辅助效果都与角色精神有关系，所以每当人物升级后获得2点自由支配的点数通知，玩家要考虑好并且认识到自己的角色的主导属性是哪种，然后再考虑分配。

五行相克方面，每个角色到大约30级左右可以接到任务去跟NPC交谈获得人物属性，金木水火土五行相生相克，玩家的攻击属性如果克制防御方相对应的属性，则会造成加倍的伤害，反之则会造成较小的伤害。

任务升级简单

《绿色征途》的任务系统分为主线任务、支线任务、日常任务和剧情任务等。

主线任务关系重大，必须完成，45级后完成主线任务才可以获得进入王城的资格。另外，在《绿色征途》升级是不送技能点的，只有完成主线任务才送技能点。

支线任务经验丰厚，最明显的是在45级前完成支线任务升级超快。没有时间玩只能挂机的玩家也可以选择不去做，对后期发展没有什么影响。

日常任务分为家族任务、帮会任务、国运拉车、种植养殖、山外山、刺探任务和太庙搬砖等。这些任务经验都很丰厚，很多都是后期升级的有力保障。其中45级后，有家族的玩家可以在王城国运拉车，55级可以去接刺探任务，65级可以去敌国搬砖，85级可以完成山外山任务。

极品装备免费得

凤凰城车夫附近有一个叫“熔铸百金的巧匠”的NPC，玩家可以在10～50这个级别段在他那里接任务，接到任务后刷怪获得指定数量的白、蓝品质装备就可以在他那里换取更高质量的装备，如5个白装可以换一件黄装甚至绿装。换取后的装备是绑定的，换取的装备不带签名，这个系统只是为了方便玩家更容易打怪。

刷怪的时候，玩家可以随机刷到很多残页，根据残页上的提示，积累够相应数量的残页，就可以在凤凰城清风长老那换取一件指定的完美签名灵魂装备；除此之外，玩家还可以在侠客岛传送点接侠客岛任务。侠客岛任务一天可以做4次，成功完成一次就可以在传送那选择一个指定的残页。

一般一件装备不计算打怪积累的那些的话4天就可以换取。接到清风长老那的任务一定要按当前级别完成侠客岛任务，否则级别超过了，再完成侠客岛任务换取的就是其他类型的残页了，残页类型不同，无法换取装备。

最简单最直接的做签名装备的方法就是打造了，在凤凰城和王城的锻造师用材料打造装备。虽然打造装备的材料商店不出售，但是玩家可以刷怪获得，不够也可以向别的玩家购买。完成凤凰城欧冶子的任务也送大量材料。

在《绿色征途》中一等的材料就可以打造出蓝色签名装备，二等的可以打造出黄色，三等的打造绿色。玩家可以直接用一等的材料打造出蓝色签名装，然后将其放在月光宝盒中间，放入周围同品质的蓝装4件进行合成，将合成出黄色签名装备，黄色签名装备也可以按照如上步骤合成出绿色签名装备。合成的时候如果合成的装备中有一件是绑定的，那么合成出的签名装备就是绑定的。想获得绑定装备也可以利用刷怪才可以获得的道具“灵魂宝石”，在月光宝盒里进行绑定。

总体上来讲，《绿色征途》里获得极品签名装备省钱多了，获得的途径也多了，只要玩家能够付出努力收集物品就完全能做出一套极品签名装。

超低消费不贵

《绿色征途》立足低消费水平玩家而制作，在《绿色征途》里，刷怪可以获得银卡、做任务可以获得银卡。银卡虽然不可以交易，但是使用范围比其他《征途》版本要广。比如可以用银卡在商店买书、买白色品质的装备和买道具等。

通用银子的产出虽然没有银卡的多，但是玩家可以挖宝图（不知道是不是程序设计问题，一般挖宝图的地点都在凤凰城）。挖宝图的铲子玩家也可以用刷怪刷出来的生铁打造。所以说在《绿色征途》内只要你能经得住不花钱的寂寞，利用正常的赚钱方式一样可以玩得出彩。

绿色的世界，玩的不是游戏，也不是寂寞，而是激情。不花钱少花钱，让我们这些平民玩家更加容易接受，巨人网络逐渐向非付费或低付费玩家让利的措施，也是游戏持续发展的保障。


属性面板


丰富的任务


免费合成极品


轻松挂机刷怪



只卖2分钱的道具

体育帝国

●制作：Empire of Sports ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线体育 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://eos.ztgame.com/

■上海 Billy

解密网球夺冠，问鼎《体育帝国》

绿地、短裙、飞扬的青春、精彩的回球……随着《网球王子》的热映，中国金花在奥运赛场夺冠，上海大师赛和中网的推波助澜，国内旋风般掀起一股网球热！越来越多人的参与使得让这项贵族运动普及度迅速提升，你想打好网球吗？你想结交更多的网球爱好者么？那么加入《体育帝国》吧！

巨人网络首款代理作品、风靡整个欧洲的大型体育社区网游——《体育帝国》，将让你体验高度仿真的网球运动，尽享网球运动的快乐！

如何在《体育帝国》中玩转网球这个项目呢？笔者现在就来揭开这款游戏的神秘面纱，为你带来网球夺冠的详尽教程！

建号，先天基础要打好

为什么要特别强调建号呢？因为《体育帝国》在建号的时候除了普通游戏中可以选择的那些脸型、外貌之外，更增加了身高这一特殊选项，男性角色最高195cm，女性角色最高180cm。在现实中玩过网球的人都知道，在这项运动中，身高是一个非常独特的因素，较高的身材无疑在臂长、步幅等方面占有优势，但过高的身高也会令灵活性大打折扣。什么样的身高配合什么样的技战术可是门大学问！《体育帝国》同现实中的网球相比可以随意设置角色身体条件，不用担心个头不高等先天问题，在这里成功的机会人人平等！

教学，集中注意力听讲！

玩家在创建角色之后，会首先进入新手教学环节。这个环节对于新玩家了解网球非常重要。在新手教学环节，你将熟悉网球的跑位、各种发球和接球方式，玩家从中感受各种击球方式的不同，在练习中消化吸收，并掌握搭配的打法。

推荐在角色初期多多使用右键双击放小球，只要对手离网前比较远，就可以尝试这种回球方式，会让对手措手不及，达到出其不意的效果。如果对手也采取放小球的方式，你应该如何破解呢？因为离网比较近，一般的回球会下网，所以建议玩家以其人之道还治其人之身，用小球打对角，让对手疲于奔命；另外一种就是如果对手靠近网前，你可以使用上旋球打出穿越球。

是不是看着有些复杂，但实际操作并不难！其实，想玩好网球，玩家只需要记住以下几点：注意自己的站位和跑动；观察对手的站位和跑动方向；预判对手的击球和落点；选择自己的回球和落点；与对手斗智斗勇！

《体育帝国》网球项目的技术主要是由三大类构成，分别是：击球精准度、击球力量和步法。击球精准度，反映玩家瞄准时的准确度，精准越高回球范围会更小。击球力量，反映玩家的球速，力量越大，球速越快！步法，反映角色的跑动能力，步法越高，角色越灵活。

玩家可以通过按F4键来查看自己的身体数值和各个体育项目的技术参数。既然每个参数和角色的身体息息相关，那么如何提高这些数值呢？

训练，师傅领进门、修行靠个人

《体育帝国》为玩家提供了专业的健身设施，让玩家能迅速专业地提升自己的身体属性。就网球而言，腿部训练和跑步机训练可以提高玩家的步法。拳击训练、射击和哑铃能提高玩家的击球精准度和击球力量。而跳舞训练可以提高玩家的全身属性，同时影响网球的全部技术属性。

装备、技能，多多益善！

装备是玩家永恒的关注点，《体育帝国》这款游戏为了体现运动的真实和专业，装备所带的都是网球的技术属性，玩家可以根据自己的爱好和打法来选择增加专属属性的装备。在这里需要着重指出的是，游戏里的所有装备只会为你带来更多的游戏乐趣，绝不会因为装备属性使游戏的平衡性受到破坏。

除了装备以外，《体育帝国》还为网球设计了各种技能，让玩家可由此充分享受网球带来的运动和胜利的快感！每位玩家每次上场都可以选择6个技能，同一场比赛内不得更换。玩家可以根据自己的属性、爱好和打法来选择这些技能。当然，技能的提前选择也将赋予比赛一定的不确定性，新手与老手的差异不再是压倒性的，比赛的结果将更加刺激和具有挑战。既然技能有取舍，小编还是推荐多使用被动技能，尤其是节省体力的技能，让玩家可以坚持更漫长的比赛，以免因为体力不济而输掉比赛。P


建号别忘了为角色选身高！


网球新手教学


腿部训练很重要！


最新型拳击训练机

天下贰

●制作：网易 ●运营：网易
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tx2.163.com/

■广东 蚂蚁

游戏贺岁档，《天下贰》新资料片抢先看

又是一年岁末，各种贺岁电影陆续上演，网游界却似乎一片平静，完全没有贺岁的感觉。难得就没有精彩的新游戏能够在岁末让所有的游戏玩家也兴奋一把？笔者今天就要推荐一款贺岁档的网游给所有的玩家，那就是网易公司出品的3D游戏《天下贰》。

《天下贰》是网易历时6年开发的一款国韵网游游戏，今年推出公测以来，以浓厚的中华韵味和丰富的游戏玩法在玩家中树立起优秀的口碑。推荐《天下贰》的理由在于，12月《天下贰》即将推出大型年度资料片——《飞龙在天》，非常值得期待，今天就和所有玩家一起抢先分享下新资料片的内容。作为2009年《天下贰》的年度大型资料片，《飞龙在天》的内容非常丰富，新场景、新种族、新玩法，应有尽有，不过这些可能都还不是大家所关注的重点，很多人肯定都想知道《天下贰——飞龙在天》究竟有哪些值得一试的地方。各位看官别急，且听我慢慢道来。

核心看点一：3D立体分层场景

这个名字听起来挺拗口，理解起来却很简单，核心就是3D,立体分层。

3D大家都理解，现在满大街的3D游戏，还有不少2.5D打肿脸充3D的。什么是分层地图呢？打个比方说吧，在游戏中我们经常遇到这样的场景：山脚下有一个小房子，对于2D游戏来说，房子是一个背景，不能进，只能看。对于大多数3D游戏来说，房子是一个实体，可以进。而在《天下贰》的分层场景中，这个房子则不但可以进，还可以爬上屋顶，房子旁边的山则可以随笔攀登，山上的任意一块石头，都可以到达，甚至是绝壁上那颗树的树顶，你也可以飞上去。立体分层地图带来的是玩家活动空间的革命性变化，玩家不仅仅是可以在地上活动，还可以在天上和水下活动，最关键的是游戏场景的设计为这种活动提供了极大的探索空间。大家可以看看新场景的设计图，比如《天下贰》新资料片的场景原画“从极渊”，注意看图片中间的小黑点，那就是游戏中场景中人物的大小比例，在这张场景原画中，人物小到几乎无法分辨，由此可见场景之大。当人物站在这样一个场景之中时，无论是下面深不见底的深渊，还是裂缝对面的大冰川，或者裂缝中的小路，都可以通过飞行到达，由此可以想象出，玩家在游戏中自有活动的空间有多大。

另一场景暗月窟中，峭壁下是小溪，悬崖峭壁上洞窟林立，而这每一个洞窟，也都是可以进入探险的，洞窟之中另有一番洞天。绿萝禁则是一个仿若人间仙境的层层叠叠的地图，无论是远处那座最高山峰的峰顶，还是近处云雾之下深不见底的峡谷，又或者是山间某一块石头上的一颗奇特古树，玩家都可以通过飞行达到，自由探索。

核心看点二：玄幻飞行

既然叫飞龙在天，当然少不了飞行，自由飞行是《天下贰》新资料片全新推出的一个玩法，在《天下贰》宏大大场景中飞行，将会体验到完全不同的飞行乐趣。想象下自己乘骑着飞龙，穿梭在高大的峡谷中，穿过神秘的洞窟，飞越森林，将是多么诱人的一幅画面。

除了飞行本身的乐趣，《天下贰》玄幻飞行的另一大乐趣是品类繁多的飞行坐骑，可爱的灵猫、霸气的飞龙、文化味十足的画卷和神话味十足的风火轮，只有你想不到的神奇飞行坐骑，没有你玩不到。

立体场景和飞行只是《天下贰》新资料片庞大内容中的冰山一角，除了这些之外，新副本、新套装、新剧情、新种族以及全新的跨服PvP玩法，都将带来全新的体验。

在新资料片中将有一个新的种族和玩家见面——翼人，作为一种人首，鸟身的怪物，这个种族本身没有什么特别，在很多游戏似乎也见过，特别的是这种怪物在游戏中的画法。在《天下贰》美术笔下，翼人完全是由水墨构成，有如中国水墨画中舞动的精灵，充满了灵气和浓郁的中国味道。这些翼人，终身生活在高高的树上，玩家只有通过飞行才能到达他们的巢穴。

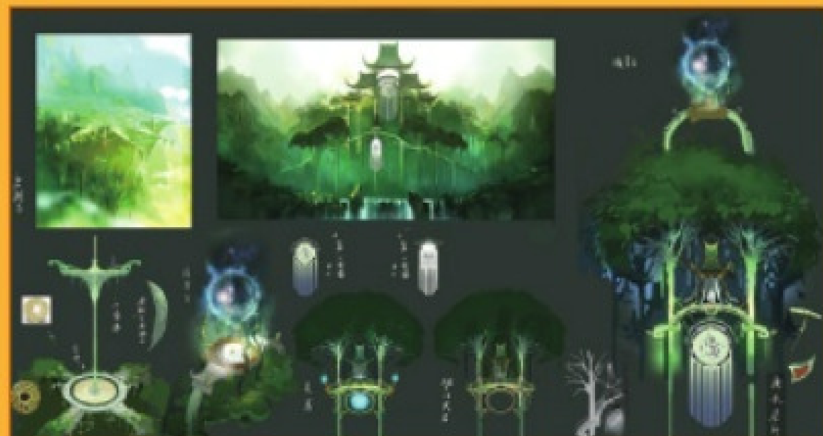
新的内容还很多，就不一一曝光了，看了这么多是不是有点心动了呢，宏大的场景、自由的飞行、新奇的怪物、丰富的内容、浓厚的中国韵味，这一切就是《天下贰》的2009年游戏贺岁重头戏，一起期待吧。



从极渊原画，人物何其渺小



暗月窟



绿萝禁原画

吞食天地2 Online

●制作：中华网龙 ●运营：盛大网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公开测试
●官方网站：http://ts2.sdo.com/

■上海 鸭子

《吞食天地2 Online》倾力打造回合欢乐社区

2009年最新回合网游《吞食天地2 Online》开放性测试现已火爆开启！游戏以东汉末年为背景，随着时间的推移，逐渐划分为三国鼎立的局面。踏上旅途，玩家可以在考究三国时代地理绘制成而的游戏世界里探索发现，与各式各样的三国人物邂逅打交道，并且亲身参与历史上的著名战役。

虽然是沿袭了《吞食天地》游戏风格，但是在《吞食天地2 Online》中为了使游戏玩得更有趣，以及团队中互助合作重要性的突显，在游戏系统上可是做了相当大幅度的改变，包括捕捉武将的好帮手“网罗武将系统”、享有百变造型乐趣的“时装系统”，以及可建立绵密情谊的“展望会”“师徒”“军团”社群互动机制等等，让一代老手或是新手玩家拥有崭新不同的三国游戏新体验。造型上也以改变三国题材刻版印象的Q式风格来展现，以让玩家能有全然耳目一新的感觉！

展望会互助，新手不寂寞！

有鉴于晚加入游戏的新手可能会在刚开始遭遇许多挫折（如资金短缺），吞食展望会即是以消除这样的现象为目标而诞生！老手可借由此一管道资助嗷嗷待哺的新手，让新手可以无痛快速地进入状态，当然好人就该有好报啦！事成之后，资助玩家也可得到展望会所赠送的小小奖励作为爱心感谢哦！

STEP 1：资助玩家可与展望会大使对话，他会提供展望会介绍、资助说明以及资助新手等选项。STEP 2：选择“资助新手”，此时会弹出资助界面，并列出线上待资助的新手玩家清单。STEP 3：选择想要资助的对象，并输入捐助金额，按下资助送出。STEP 4：被资助的玩家除了收到金钱外，还会收到一封由吞食展望会发出的信件，告知资助者是谁，记得要表示自己的谢意哦！

师徒情深，拜师学艺！

古之学者必有师。初入乱世，做任务？打怪练级？参加活动？在广大的世界里，上一步走得跌撞迷糊，下一步亦不知何去何从。此时应运而生的师徒系统，将为此而困扰不安的新手玩家带来一线生机。借由拜师学艺而确立师徒关系，徒弟依循师父的谆谆教诲和经验而逐步成长，师父也将倾囊相教，教学相长，让师徒关系成为一段珍贵而不可抹灭的共同记忆。

由高等玩家当队长，与新手玩家组队找三德交谈，他会提供师徒关系解说、举行拜师仪式、解除师徒关系等选项。选择“我们想举行拜师仪式”，三德会各自询问两位玩家是否愿意成立师徒关系。当双方同意后，恭喜，拜师成功！而徒弟也会在头顶出现“XXX之徒”的称号哦！

策略快感，军团大战热血激昂

每位玩家达到10级就可加入军团啦！玩家加入军团后，可以在军团中学习一些在一般玩家无法学到的技能，这些技能主要用来提高自身的生存和战斗能力。军团成员可以找军团总教头学习军团技能，需要消耗一定的武点。某项技能可以学习的等级为当前军团对该技能所研究到的最高等级。军团长或者副军团长可以军团接口，通过接口选择当前需要进行研究的技能。技能研究所花费的时间受到军团研究力、所研究技能等级以及军团安定状况的影响。军团从事会在一定时间间隔内在军团频道发消息，告知团员军团技能的研究情况。

《吞食天地》曾是第一款推出攻城战的回合制网络游戏。当年丰富的战术：埋伏、狙击、偷袭、强攻及眼花缭乱的攻城器械让回合制游戏的乐趣足足提高了一个层次。而在《吞食天地2 Online》中，研发团队多年积累研究的秘密攻城设计终于得以恢宏展现！不再只是玩家对玩家的简单PK，引入真实城池攻守设计的军团大战，得以再现现实战役的恢弘与激壮！“运筹帷幄之中，决胜千里之外”，独特的运用策略的快感、军团成员同仇敌忾的气势如虹，回合游戏也能体验到即时游戏的爽快刺激！

关于“吞食天地”

“吞食天地”最初源自日本漫画大师本宫宏志创作的著名漫画《天地吞食》，历经FC、街机、PS等多个游戏平台的移植，成就了一代经典游戏品牌，深受广大游戏玩家的喜爱。网游版《吞食天地Online》于2003年由中华网龙精心改编上市，掀可爱三国风，玩家首尝自由抓捕三国名将的全新乐趣！


展望会大使


师徒携手闯三国，出发！


创建军团


军团大战进行时

武林群侠传2

●制作：中华网龙 ●运营：中广网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://502.catv.net/

■北京 彭三刀

《武林群侠传2》倾力打造回合欢乐社区

《浴血山河》是《武林群侠传2》的最新资料片，其中“山河”两字，便来自该资料片的巨型副本“帝禹山河”。巨型副本帝禹山河由阿鼻界、六天界和寰宇界3个副本连贯而成，剧情紧凑环环相扣，极具挑战性。随着寰宇界在《武林群侠传2》极品版中的开放，巨型副本帝禹山河的恢宏而庞大的全貌，便完整地呈现在了各位玩家面前。

阿鼻界：擒妖捉鬼，勇闯烈焰地狱

在《武林群侠传2》中，地藏王是阿鼻界的最高统治者。然而天上的仙灵异动，致使地藏王受到了蛊惑，从此阿鼻界便失去了原有的秩序乱作一团。而玩家的任务便是拯救地藏王，恢复阿鼻界的秩序。玩家达到40级（转生玩家也需达到40级），即可组队在大都与NPC“玄天真人”对话，传送进入阿鼻界。

阿鼻界是一座烈焰地狱，鬼火四起，血光四溢。要想拯救地藏王，必须一步步通过黑罗刹、阿修罗、黑白无常、牛头马面的考验。这个过程，谓之“擒妖捉鬼”。

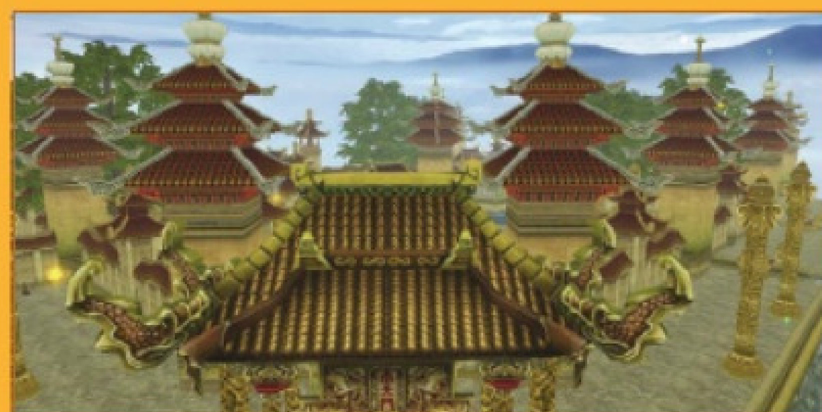
玩家进入阿鼻界后，首先要渡过奈何桥，但桥没有搭起，并且桥头有“黑罗刹”镇守。与黑罗刹对话，按照它的提示将所有的“丧尸”打倒并击败黑罗刹，这时一座由骷髅头组成的奈何桥便搭好了。过了奈何桥，就意味着真正来到了阿鼻界，到处都散发着腐蚀的气息，遍地都是食腐蛆和饿魈。不必理会这些小怪，一路往前冲就行，当看到三头六臂的阿修罗拦住了去路时，就勇敢地挑战吧！打败阿修罗后，玩家便来到了一个岔路口，左右两侧各有三道门，左侧第一道门已自动开启。从左侧门进入，启动骷髅头机关可打开右侧的第一道门，从右门进入也有一骷髅头机关，启动后，传说中的黑白无如果玩家打倒“黑无常”和“白无常”的时间间隔超过一分钟，它们就会再次复活。击败黑白无常后，左右两侧的最后一道门也开启了，但是一个鬼推着的磨盘挡住了去路。这个磨盘边缘带刺，由牛头马面把守，是通往地藏王的最后一道关卡。如果玩家分别给牛头马面50两银子，那么磨盘就会停止旋转；如果不给银子，带刺的磨盘就会不停旋转制造障碍，不过玩家血厚跑得快倒也不难对付。

地藏王是阿鼻界的终极Boss。击败地藏王使其恢复神智，它会告知玩家阿鼻界的所有真相，《武林群侠传2》巨型副本帝禹山河第一界阿鼻界，也顺利过关了。


阿鼻界：在这里能看到“有钱能使鬼推磨”哦！



阿鼻界：佛光普照地藏王


六天界：机关密布困难重重

六天界：神挡杀神，佛阻弑佛

玩家达到60级（转生玩家也需达到60级），并且当天解过副本阿鼻界，即可组成3人以上的队伍，与襄阳NPC“修罗士”对话，传送进入六天界。六天界作为巨型副本帝禹山河的天宫，是神仙居住的地方。谁知仙人们个个心智丧失，而玩家只有神挡杀神，佛阻弑佛，才能将它们一一解救，恢复天宫秩序。

玩家传送进入六天界后，并不意味就抵达了神界，只有击毁“通天柱”才算真正进入。这个过程并不难，玩家传送至六天界后，通过云路可抵达一座小岛，“老君”是这个小岛的主人，击败老君经由他的小岛就能前往通天柱的所在地。高耸的通天柱由“星君”把守，打败星君，击毁通天柱，就可打入六天界核心。然而一道紧闭的朱漆大门挡住了去路，这便是六天界的第二道关卡——云栈。云栈内机关重重，玩家可找朱漆大门附近的“姜太公”传授破解之法。根据云栈五种大门的五行属性，与五种颜色的机关按钮反复开关配合；同时，玩家还需兵分两路与“道君”和“瑶池”作战。破门、战道君、退瑶池，通过了这3个考验就能突破云栈迷阵来到南天门。而这里，就由大名鼎鼎的二郎神“杨戬”把守。打败杨戬，南天门即可开启。

随着南天门的开启，终于进入了六天界的权力最高层。帝释天作为六天界之主，正坐镇凌霄殿等待各位玩家。凌霄殿前有一个八卦阵，帝释天的四大护法：魔礼寿、魔礼青、魔礼红、魔礼海在此镇守。将它们全部打倒后，玩家可进入凌霄殿的下一个八卦阵，帝释天就在这里。它不仅可以复活四大护法，自身的攻击也非常强大，拼尽力气将帝释天和复活后的四大护法打败后，帝释天竟然幻化为元神，并且能力更加强大！当六天界终极Boss帝释天的元神被消灭，就意味着各位玩家在巨型副本帝禹山河的第二界六天界成功过关了。


六天界：在云中漫步的感觉真好


寰宇界：异次元空间之旅

现在，星汉灿烂的寰宇正迎接你的到来！《武林群侠传2》巨型副本帝禹山河风格迥异的三界相连，这一场浴血奋战险象环生，高潮迭起。而这，不也正是副本的意义和乐趣所在么？P

龙腾世界

●制作：目标软件　●运营：百游汇数码
●游戏类型：大型多人在线角色扮演　●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://lt.baiyou100.com/

■北京 一毛

目标软件三年铸剑，《龙腾世界》评测

日前，由国内知名游戏研发公司——目标软件出品的中华神话网游《龙腾世界》开启了首次技术封测。作为有着15年游戏研发经验的国内知名游戏公司，目标为这款游戏耗费了3年半时间，这也是目标近期出产的唯一一款新网游，受到了众多玩家的关注。我们第一时间进入游戏，为读者们带来这款游戏的试玩。

中华神话体系繁杂且又相互关联，典型的有三种：一是以《封神榜》小说为代表的道教文化的神话体系；二是以《西游记》为代表的佛教文化的神话体系；第三种，也是流传最广的，被中国人根植到脑海里的三皇五帝，带有历史色彩的神话体系。《龙腾世界》就是取材自第三种历史神话体系。游戏真实还原了夸父追日、精卫填海、女娲补天等那个历史时代背景，讲述一个英雄拯救世界的壮烈故事。

背景故事和游戏画面——上古神话风韵浓厚

游戏采用了目标自主研发的OverMax引擎，支持强大的物理仿真、支持硬件加速物理运算功能，为玩家真实展现了华夏文明的起源与浩瀚，再现上古战争的雄壮与磅礴。《龙腾世界》的游戏画面与市面上其他“中国风”游戏有着明显的不同，其既有水墨山水带有诗意的优柔和唯美，又有大开大阖、波澜壮阔的皇家气质，集中国古典艺术风尚之大成，给人以耳目一新的感觉。

职业设定与特色——龙腾一斩即定乾坤

《龙腾世界》设立了神族、龙族、冥族、人族和战魂五大种族。玩家将以战魂的身份开始游戏。战魂可以选择六大职业（分男女共计12个角色），包括虎贲、极天、罗刹、风影和两个未公开隐藏职业。作为天降战魂，玩家将拥有上天赋予的神力——龙腾斩。

龙腾斩是《龙腾世界》中最为霸道、强力的击杀技能。角色在游戏的进程中，会不断累积一种个性能力——潜力。每个玩家都有潜力值，它会在玩家不断修炼过程中累积起来，等到潜力累积到一定程度，就会强烈爆发出来。游戏中的龙腾斩就是这种潜力爆发的结果。每当角色激发龙腾斩，全屏幕上都会出现翻滚的烈焰条，而此时的攻击数值能达到平时的数倍，实现全屏秒杀。

每次使用龙腾斩连续杀死对手，烈焰条会适量增加，合理的运用这种技巧，能够延长龙腾斩的时间，甚至能够横扫千军，独定乾坤！

任务设定——真实的存在感和参与感

《龙腾世界》为玩家提供了一个真实动态的神话世界，玩家将可以通过自己的行为，影响整个世界剧情的走向。《龙腾世界》任务围绕着同一个主线发展；即使是相同的任务，可能会因为玩家自己选择的不同而产生不同的结果，甚至会影响这个玩家的剧情走向，在游戏里玩家可以因自己的选择而发展属于自己的剧情。一个小小的玩点可能只是一时的乐趣，可是将一个个亮点精心设计详细搭配后，就能演变出一个庞大的相互关联的系统。玩家会发现自己在游戏中的某一举动会在其它地方有所反映，以致可能会影响到整个游戏世界。在《龙腾世界》里，玩家可以得到非常真实的存在感和参与感。

操作与玩法——轻松上手、丰富好玩

在游戏玩法上，《龙腾世界》体现了贴心、方便的特点。自动寻路、打怪等功能的加入，在满足畅快的操作感前提下，让玩家将更多的精力放在体验游戏的乐趣上。在玩法设计上，游戏加入了主线、支线、副本、团队、家族、战争、生产、天赋等海量内容。此外，游戏的战争系统从单体作战直至大规模军团战争，可谓应有尽有：单枪匹马的个人战、兄弟同心的家族战、君临天下的军团战在游戏中都将逐一上演。

《龙腾世界》还为玩家提供自由开放的装备系统，玩家可以自己收集装备，进行幻化、精炼，进行个性装备的DIY。而超炫的技能魔法，独具特色的侍卫培养系统，都让玩家感觉焕然一新，得到无与伦比的游戏体验！

同时，游戏还设计有相生相克的五行八卦宠物元素，可以进行英雄合体、摆摊、吵架、乘骑、捡装备等功能，极大地丰富了游戏的玩法，而特立独行的锦囊妙计、轻松诙谐的“本草纲目”等诸多细节，则让玩家尽情体验中华文化的博大精深。P



Q版人物大火拼



恶搞的剧情



逃兵任务的奖励



帮助大哥……翻草丛



水唯善下方成海，山不矜高自极天

倒计时的精华

电锯惊魂
制作：Zombie Studios　发行：Konami
发售日：2009年10月31日

■如果你不慎挑起了观众的胃口，却虎头蛇尾，还不如从头到尾碌碌无为。



《电锯惊魂》的画面细节颇似Konami的招牌游戏之一《寂静岭》，从满地的碎屑、污垢遍布的厕所里，你能找到很多共同点。但它没有《寂静岭》中标志性的迷雾，也没有《死亡空间》突出的压抑感，它只有密室里的绝望

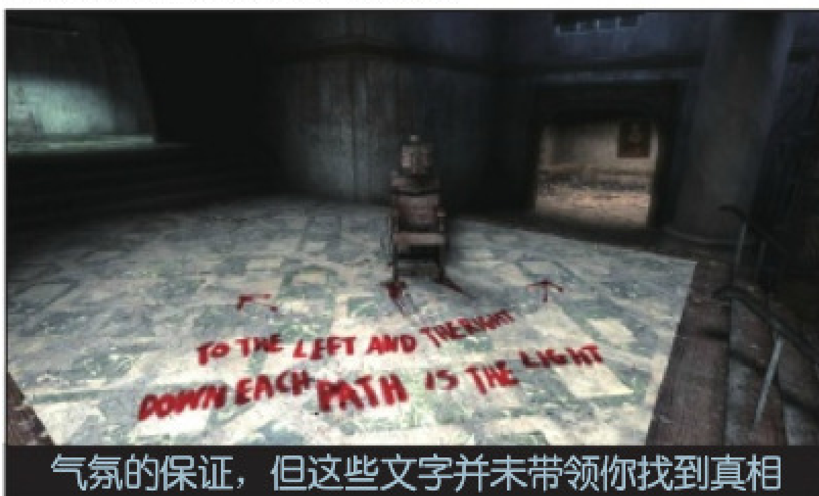
■北京 菜鸟

低成本恐怖片总能成为美国的票房奇迹，这似乎已经成了万圣节电影周的核心竞争力。2009年，《电锯惊魂》电影拍到了第六部，已经玩烂的人物设置无以为继，在刚刚过去的万圣节周末票房也只是马马虎虎。很难说，这时候推出游戏版算是生逢其时，但《电锯惊魂》本可成为一款不俗的电影改编游戏，原作电影的导演兼编剧James Wan亲自撰写了剧本，制作方似乎也很大程度上能够被电影团队所左右。很意外，最后是严重的注水毁掉了他们不错的创意。

无数次惊魂

如果你还记得电影第一部中孜孜不倦缉捕竖锯，最后中枪倒地的警探Tapp，那么我可以告诉你，原本已被假定死亡的Tapp“幸运地”被竖锯救起，被迫当上了恐怖游戏的男主角。刚刚恢复意识的Tapp惊讶地发现自己身陷囹圄，如果玩家不能在限定时间内完成屏幕上出现的指定动作，那么主角脑袋就会被捕兽夹搅得粉碎。松开头套的方法并不复杂，但出色的感染力让人立刻感到，《电锯惊魂》已经将电影的情绪“移植”到了游戏里，无助与绝望只是个开头而已。

一句话概括流程，就是玩家将在破败不堪的疯人院中寻找竖锯的蛛丝马迹，并试图将其绳之以法。游戏剧情安排在电影第一、二部之间，但游戏流程却更像电影第三部——在“游戏”的安排下完成“救人”的任务。因为第一部主要角色“死亡殆尽”，可供发挥的余地不大，故事只好延伸到相关人物身上。每个章节中，竖锯都会绑架一个跟Tapp有过渊源的人（如搭档Sing的遗孀），你要做的就是一步一步接近真相，然后从竖锯复杂的杀人机器中拯救这些受害者。按照惯例，游戏试图让玩家去思考，这些背负着罪恶的人是否值得你冒着生命的危险去搭救？他们又是否懂得感激懂得悔改？



气氛的保证，但这些文字并未带领你找到真相

倒计时的精华

至少在前三分之一的流程里，我认为这是款不错的游戏。密室求生是AVG的老套路，《电锯惊魂》电影就是这种理念活生生的再现。主角会遭遇一个又一个的密室，每个密室里都看似无解，实际上找到关键线索之后一切都分外简单。这不必要求你横贯整个地图，去犄角旮旯里寻回一把钥匙，相反，当你步入满是炸药的房间，门突然反锁，面前的大屏幕开始2分钟倒计时，一切的解决方案就在眼前。快节奏的房间突围放在《电锯惊魂》的故事里十分贴切，如果偶尔出现一处神来之笔就更妙了，比如颇具电影风格的霰弹枪机关会随时致人死地，看似平常的一道门，后面隐藏的可能是可将你一枪爆头的陷阱。


有些谜题其实设计得很有临场感


血腥场面的渲染不遗余力

当Tapp救下那个红衣女子以后，这款游戏就开始变味。为了拖延时间而设置雷同的关卡是问题之一。当你在第一个场景的镜子里看到“437”的数字，你会感觉到真棒；如果你当时知道后面还会看到很多次，也许就不这么想了。游戏的后半段充斥着无聊与重复，紧张的同时，黑暗角落里的霰弹枪陷阱还时不时前来骚扰你。你很难想象竖锯一个人在疯人院里弄了这么多陷阱，如果不是偶尔冒出的疯子和机关提醒我，自己随时处于危险中，我更愿意称它是一款“血腥”小游戏的合集。

游戏的结尾也会令你失望，不但没有标志性的一首“Hello Zepp”，更没有以往精心设计的谜底揭晓，将两个毫无价值的结局摆在通关后的玩家面前，实在有些奇怪。如果你是这部电影的追随者，我建议你玩到三分之一就可以罢手，因为你几乎体会完了游戏中一切有内涵的东西。P

《大众软件》游戏评分

优点： 出色的气氛营造，优秀的场景美工，部分谜题有新意。

缺点： 故事略显平淡，流程注水，场景、谜题设计大量重复。



总评 7.0



《哥特》的血脉

崛起
制作：Piranha Bytes　发行：Deep Silver
发售日：2009年10月2日

■《哥特》原班制作人马就像是将《哥特》初代放进2009年的平台上，让它得到进化和重生。

《崛起》的一切看起来都是那么亲切，包括好的和不好的方面

■NTRPG.org Necroman

我还记得我几年前写过《哥特3》（Gothic 3）的评论。从各种角度来说，《哥特3》都不能算是一个成功的作品，世界规模的盲目扩大极大地降低了关卡质量，回报系统的乏善可陈让游戏的可玩性和可持续性极大地降低了。之后，制作组和发行商JoWooD Entertainment产生了分歧，自立门户，把“Gothic”的版权留给了旧东家，自己另起炉灶。

从《哥特》到《崛起》

于是，多年之后，我们又看到了《崛起》，这个由原班制作人马独立出来后制作的新游戏。说是新作，你还是可以从中看到非常深厚的《哥特》的影子：完全动作化的操作方式、朴实无华的世界观、超高难度的学习曲线、循序渐进的装备获得、复杂而密集的关卡设计，感觉就仿佛《哥特》初代在2009年的平台上得到了进化和重生。所以我这篇文章不会谈这个游戏的整体，而是来谈一些可以借鉴的设计细节。


序幕的海边看上去拥有一流的图像效果

游戏的“动作”部分还说得过去。3D动作游戏的设计是一个很大也很难的课题，我也只懂得一点点。记得在《哥特》的时代，这些德国人完全不知道动作游戏该怎么做，做出来的东西手感不仅怪异而且难以掌握。到了《哥特2》稍微有了些改善，但整体上还是十分生涩。《哥特3》的动作设计部分整个就是一个悲剧，连野外的野猪都会无限连击了。

动作设计

大概是《崛起》的设计师们好好玩了些日本游戏，他们终于明白了一点：动作游戏最重要的不是动作或招式设计，而是每个动作命中、被防御、被闪避后双方的反应。就算你设计了极高质量的动作动画和独创性的动作操作系统，没有受创反应的合适设计，那结果也是极差的手感（这也是《哥特》一直的问题所在）。在《崛起》中，你终于能够通过防御和适当的反击来制造硬直，从而破坏对方的攻防节奏了。大多数人类和蜥蜴人被我方的不同攻击命中后，也有了说得过去的反应和适当的硬直。在我印象中，这大概是第一个用鼠标和键盘部分重现了日系操作手感的动作RPG，虽然还不算细腻，招数设计也有很多瑕疵，但总算也是第一个。最近PS3上大受好评的《恶魔之魂》（Demon's Soul）就是真实系手感，设计思路和《崛起》很相近。作为对比，可见差距已经没有以前那么巨大了。

难度曲线

难度曲线也是个明显的特色，这问题上大家就见仁见智了。《哥特》系列那残酷的学习曲线和朴实到近乎无聊的装备系统被忠实保留了下来。一开始玩家什么都没有——是真的“什么”都没

有，别说盔甲了，连个盾牌甚至剑都没有。拿到一个铁盾或锋利的单手剑就能让玩家颇高兴一阵、觉得出头了的游戏大概不是很多吧？他们能通过控制装备掉落的顺序做到这一点，也还是很令人佩服的。


到了内陆小屋就退回到《哥特3》的水准了


操作还是习惯性地设置用鼠标完成

不过，这也是双刃剑：游戏的装备系统几乎完全没有任何"台阶"可言。实质上整个游戏只有无、有、最终3个等级的装备，进入第四章以后，随着剧情获得的最终装备全都是压倒一切的。无论那些其他的装备需要费多少事、完成多少任务才能拿到，也是如此，我个人觉得这就过分了。敌人和地图设计上也有类似的问题，初期太难，难到走错一步就会因为引出了超等级的怪物而死掉；到了中期随着剧情进展简单了起来；到了后期，随着压倒一切的超强力怪物蜥蜴人的出现又变得很难。总之，循序渐进的"台阶"仍然几乎不存在。

一款游戏当然应该去控制掉落，这一点《崛起》做的很好；但控制之后应该在什么时候、给玩家什么样的挑战和奖赏，就是个大得多的课题了。

关于死亡

既然说到了死亡，就扯两句不太相关的。在我们这个行业里，有些人推崇"谁玩都不会死"的低难度游戏，我个人不能赞同。三流游戏可以分成两类：一类实在太简单，玩家只要有基本的智力就不会死；另一类实在太难，还难在一些没有道理的地方，比如上手出乎意料地难，敌人的强度不合情理地高，或者界面、视角、操作有无法令人接受的地方。二流游戏里玩家会死，也能从死亡中学习到一些东西，但学习到了以后似乎也无力改变现状。一流游戏应该做到"玩家错误的行动都会带来真正的死亡"，而且确实能够做到。这就像"高难度的游戏内容会带来高额的回报"一样，应该是游戏设计和关卡设计的基本理念。

《崛起》的难度曲线就停留在二流水平上。蜥蜴人精锐很厉害！遇到3个我肉搏就要死！我知道我应该通过反击和移动构造出破绽，可我怎么可能做到啊——蜥蜴人几乎不能单独拉出来打，这样的死亡实在是没必要的死亡。你要怎么设计地形和陷阱？你要怎么放置怪物和设计他们的擅长、弱点？让玩家因为他们错误的行动去死，和让玩家因为他们正确的高难度行动获得回报，都应该是理所当然的事情。如果现实世界做不到公正分配，至少让我们在游戏世界里努力做到吧。

任务设计

《崛起》任务系统的设计思路是个亮点。在传统的欧美RPG里，任务是严格划分为主线和支线的。主线任务紧凑而量少，支线任务量大但松散。就算是《博德之门》这样任务按章节制推进的RPG，还是支线归支线，主线归主线，一个推进了4、5章的支线也不会对主线起到任何影响。


盗贼头子的旧日豪宅


多层次的地图设计很有特色

《崛起》起用了一种新的做法：先前章节的支线任务，实质上是"线索"任务，有可能在后续的章节里变成主线。这种设计在故事中反复出现，类似电影中的线索结构，令人眼前一亮。对"所有支线必做"的玩家来说，那么一些无关紧要的支线任务，可能会在之后的故事里变成至关重要的故事引子，这是种很好的体验。而对"快速杀奔主线"的玩家来说，他也不会错过这些任务，因为主线进行到这里时还会被强制回去完成那些"支线"任务。

我个人觉得这是个很有潜力的任务结构形式，有可能构筑出庞大而精巧的叙事任务网，而非只有叙事任务链，同时也在一定程度上解决了欧美RPG章节之间内容不平衡的问题。网络游戏可以受到启发：你记得《魔兽世界》里那么多"用过就丢"的任务文本吗？如果一个地区，甚至一个大陆的任务最终能汇聚成若干个任务网，开启一些大型的任务，你是否会觉得故事的感染力比分散的小任务要强许多？

地图风格

《崛起》多层次的地图设计风格也很有特色。每个地区都充满了山洞、山坡、高地、密道，在狭小的地图上容纳了巨大的信息量。地下城也同样是这个风格，大多数地图都是在多层的场景内容纳了立体的谜题。相对的代价，就是让玩家很难掌握到世界的全貌……因为2D小地图完全不能用于这种地图上。地图上貌似很接近的距离，在实际的场景内可能被天堑相隔。游戏设计人员把小地图预先绘制好，做成了独立的道具，并在上面标明连通结构来解决小地图的问题，也算是个不错的点子。缺点是独立绘制地图太过复杂，也不能解决一些大型的关卡、迷宫容易迷路的问题。比如整个游戏中最大的蜥蜴人迷宫，看地图就完全没用，整岛全图的用途也只限于标明主要的道路而已。

总之，这个做法提供了不错的游戏体验，也肯定会有大量不习惯的用户出现……当然，要玩这帮德国人的游戏，你总要事先有所准备。

结束语

这就是《崛起》。德国人的画面除了海边的描绘，大多停留在《哥特》的水平上，音乐没什么长进，剧情也不能算有新意——虽然以德国人古板的民族性来说，竟然有了个海盗女主角。同样是动作RPG，Gamespot这次的评论还算是公道的：同期的PS3上的《恶魔之魂》确实比《崛起》好上不少。要做动作游戏果然还是要找日本人——虽然那只是日本二流的From Software，也还是有很多心得能供德国人学习。P

《大众软件》游戏评分

优点：选择切实影响了游戏结果，大量设计完善、相互关联的任务。

缺点：难度曲线颇受争议，手感仍显笨拙，一些恼人的技术问题。



总评 8.6



野性与真实的折中

极品飞车——变速
制作：Slightly Mad　发行：Electronic Arts
发售日：2009年9月15日

■拟真的操作感与狂野的气氛融为一体，但街机化的框架却十分粗糙。

车内视角存在感超强，甚至可说是目前最好的车内视角。迅猛的速度感，夸张的视觉效果，充满蛮劲的技巧与被撞成破铜烂铁的世界名车……NFS系列素来与大桶装啤酒和漫天的爆米花一起，成为居家必备的欢乐派对游戏。然而随着近年来这个系列的流水线作业，无论从质量还是人气都有了严重滑坡，以至于EA忍痛割爱，启用了制作过高拟真赛车GTR2的小组Slightly Mad，重新制作次世代的NFS。在模拟驾驶游戏越发流行的时候，它的确带来了一种新口味

■上海 S.I.R

在谈论NFS到底选择了快感还是真实时，事实上我们不能忽视，这个狂乱而性感的系列曾经也有过《保时捷之旅》这样以拟真性为诉求的作品，但收效却不甚良好。虽然我狂爱过《保时捷之旅》，但不得不说，它实在太不像款NFS游戏了！在游戏里我们就像一个



游戏开始界面，车体建模细看有些粗糙

保时捷车厂的员工，与一个如同实验室的游戏界面打交道，开起车来速度感也不够，显然与NFS的本意背道而驰。那么，如何将系列一贯的野性与细腻的操作融为一体，就成了Slightly Mad需要克服的难题。

其实他们的确做到了，《变速》兼顾了大多数人的口胃，又满足了核心竞速玩家的需求。

逼真的极速快感

通常人们认为竞速游戏的狂野感与拟真操作就像鱼和熊掌不可兼得，但《变速》却为我们提供了一种折衷的可能性。它完整保留了前几作的豪放情怀，甚至有过之而无不及；另一方面，操作上又设置了多个阶级，以照顾新手。就算是将辅助系统全部关闭，也不会让人难到苦不堪言。

首先必须说，《变速》拥有史上最棒的车内视点。光是在比赛开始前踩下油门后车身的不停震颤，你就能感受到超级跑车由内到外传递出的野性气息。而你在驾驶过程中刹车，视角也会向方向盘冲去，转向与碰撞时镜头也会变化。当码表越爬越高，你会不由自主地感到恐惧，即使在直道上也随时随地有想要停下的冲动，那是因为车身已经在剧烈抖动，仿佛你胯下的是一匹喘着粗气的战马，夸张而不过火，让你明白这是生命的赌注。相比起来，以往的竞速游戏的车内视角简直不配有次称号，它们总是在尽心尽力地还原车内的装饰与仪表，却从未想过增强互动表现，也许



游戏提供了多种进阶调试选项，满足核心玩家的控制需要



赛车可以进行改装，但成本不菲，不如买新车来得有效。涂装花纹设计不够精美，但自定义功能还算多

它的作用不过是为了遮挡视线罢了！

《变速》杰出的碰撞引擎也是其过人之处。GT里为人诟病的“碰碰车”在《变速》中完全找不到，尤其处于高速时，与敌车微小的摩擦都可能让你满


与敌车进行正面冲突，本作的碰撞十分够味


生涯模式不"生涯"，倒像在打一份清单

地打转，冲撞的猛劲配合视角的变化大大提升了赛车的火药味，与Xbox 360上新推出的《极限竞速3》（Forza 3）相比也不遑多让。当你正面撞墙后的特效更是炫目，视角会猛烈摇晃，简直要把方向盘吃下去，眼前一片模糊，视野渐渐失去色彩，就像突然挨了记闷棍一样爽得不行。

音效也十分张狂！有些竞速游戏总是在标榜"现场采音"，到了实际游戏里却让人提不起劲。《变速》里最棒的就是那轮胎的声音，超高速回转下与地面摩擦的咆哮，听上去正是在燃烧，就像是能让你嗅到那滚烫的气息一般。

当然，我们的重点仍旧在于操作。Slightly Mad接手的这款新作是否好上手，曾经多少让玩家们有些担心。现在看来担心完全是多余的。《变速》本作的确比起前几作来明显偏向拟真化，辅助驾驶的选项及细部调试也很多，但对驾驶技巧的要求很宽松。在游戏里你不会感到车子很沉重或容易失控，甩尾依然十分轻巧，只是力学表现比起以前的作品更为复杂。车经常会打滑，但打滑后能够很快控制住，允许某种程度上的失误，这是其操作感不如GT与Forza真实的地方。即使跨级的车种驾感差异也不明显，车身的重量感与抓地并没有很准确到位地体现出来。

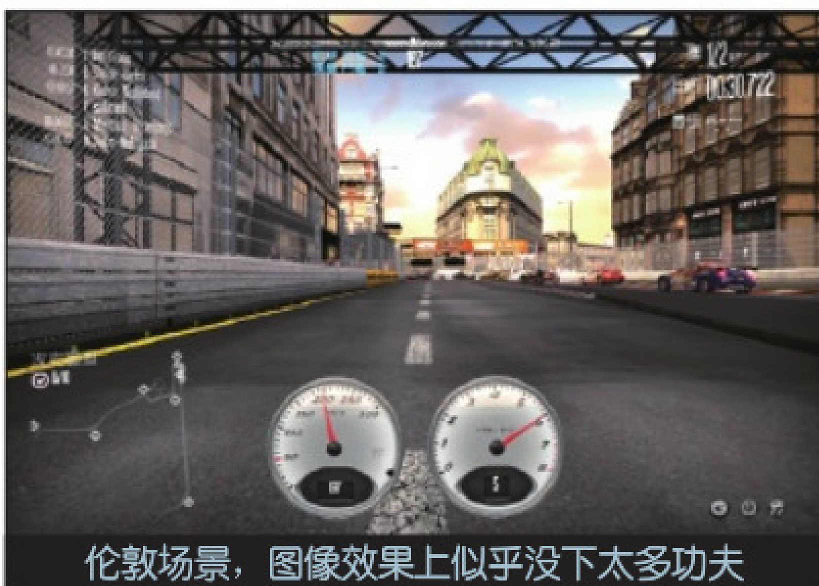
但不真实不代表不好，略显粗放的操作让游戏虽然速度感高得让人心跳，但并不让人生畏，《变速》所体现的正是这样一种奔驰的激情。

陈腐的游戏框架

《变速》的不足之处也十分明显。游戏转变了制作方向，但如果不实际开上几圈的话，实在难以发现它的革新，因为它依然沿用了与前几作类似的框架。无聊的剧情消失了，但生涯模式依然一点也不"生涯"，看起来跟前几作一样富于快餐味与街机味。列出一张单子，个个击破，拿了钱就换更好的车，再去打下一个等级的列表。

游戏大部分时间钱都多得没处花，这主要是因为你实在没那么多必要去不


当你大马力撞墙后，画面会出现晕眩特效


伦敦场景，图像效果上似乎没下太多功夫

停买车升级。就像我刚才说的，车种之间的驾感差异实在不明显，这就意味着每辆车基本上只有几项硬邦邦的数据有用，只需要攒钱买一个级别里最好的车就行了，其他全部Pass。虽然里面也可以升级车辆，但无疑没有买新车更有效率。这实在让我难以对《变速》里的车辆产生感情——它们就像是一种比赛的工具，而不是与你相处的伙伴。当我在打Forza或GT时，不断计算自己的金钱、整理车辆、调节性能来参加不同的赛事，看着自己的车库不断壮大，而这样的满足感在《变速》里根本找不到，况且一共也没多少车可买，很容易就让你放弃了集齐车种的想法。

另外，作为游戏原本的一个吸引人之处，车手成长模式其实很无趣。你在游戏里的很多行为都有分数，诸如干净超车、碰撞、紧逼对手、完美过弯与发车等等。这些分数就像是经验值，会增长你两种属性等级：侵略性和精确性。如果你在一场比赛里精确行为比侵略行为得分高，就会增长精确等级，反之亦然。这实在没什么意义，我只会做出自己认为正确的行为，这与等级无关，根本就是不可控的。你的比赛中，可能有的精确性居多，有的侵略性居多——单方面的追


较为少见的甩尾赛内容，由于车感太滑所以不太好玩

求于比赛成绩毫无益处。

最后要提到的是，游戏在图像上也比较薄弱，很难看出光源的对比，场景不够细腻，车体也让人无心观赏，界面的效果也不美观。可能与本作制作周期短也有很大关系吧，希望下代的NFS能多花时间完善面子工程。

结语

纵然有不足与缺憾，《变速》依然是一部充满个性与追求的竞速游戏，它将拟真与夸张之间的火候掌握得精妙得当，为我们带来了激情的赛车体验。Slightly Mad的确不辱使命，NFS这棵老树的确焕发了青春。P

《大众软件》游戏评分

优点：车内视角出色，速度感强烈，操纵性优异；在真实与爽快间找到了平衡。

缺点：游戏框架变化不大，生涯模式不够吸引人，图像细节需要改进。

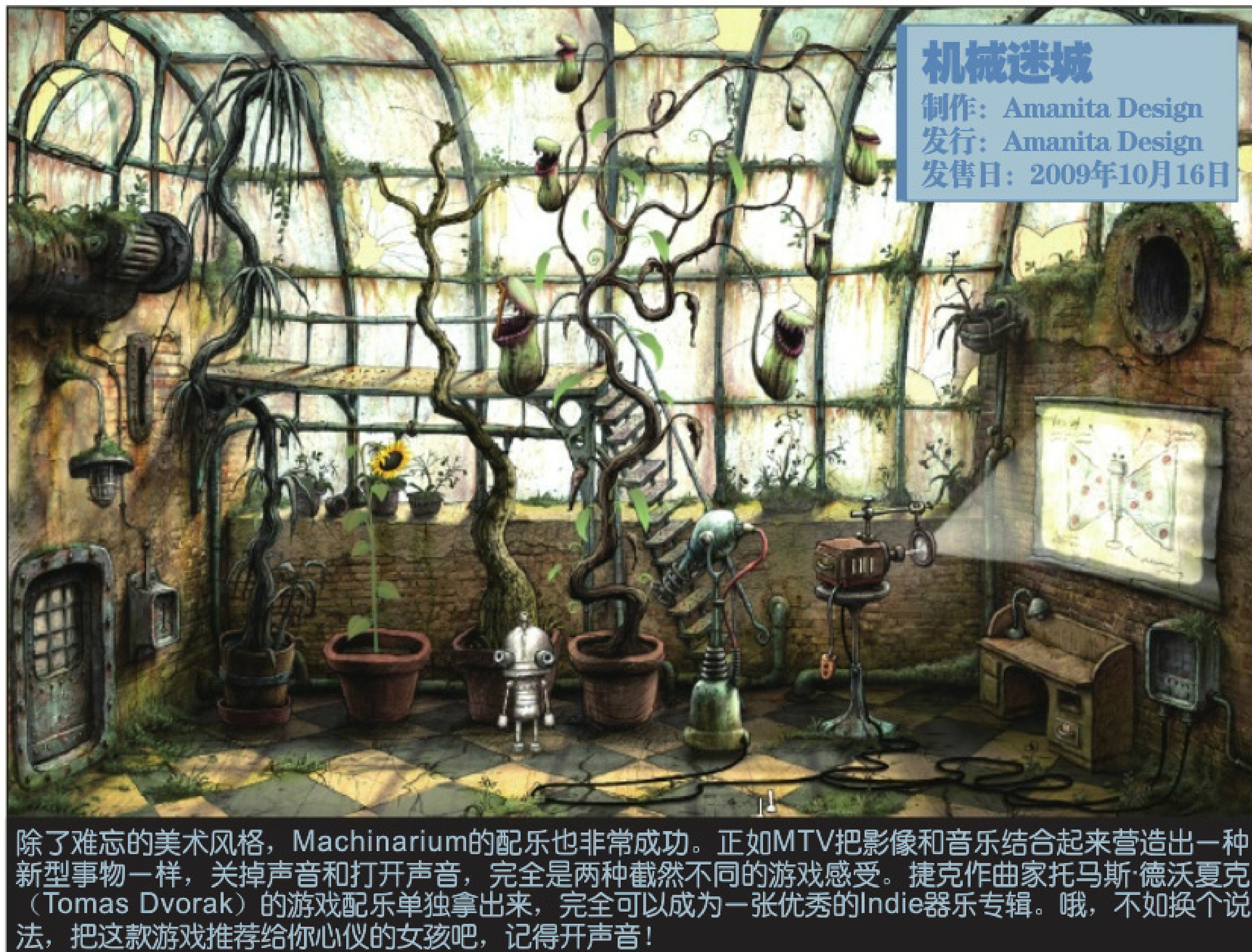


总评 8.2



一个假乌托邦的寓言

■仅仅用“没有一句台词也可以很感人”这样一句口耳相传的标题，就能让人们趋之若鹜。



除了难忘的美术风格，Machinarium的配乐也非常成功。正如MTV把影像和音乐结合起来营造出一种新型事物一样，关掉声音和打开声音，完全是两种截然不同的游戏感受。捷克作曲家托马斯·德沃夏克（Tomas Dvorak）的游戏配乐单独拿出来，完全可以成为一张优秀的Indie器乐专辑。哦，不如换个说法，把这款游戏推荐给你心仪的女孩吧，记得开声音！



科学家就一定要是个大头么



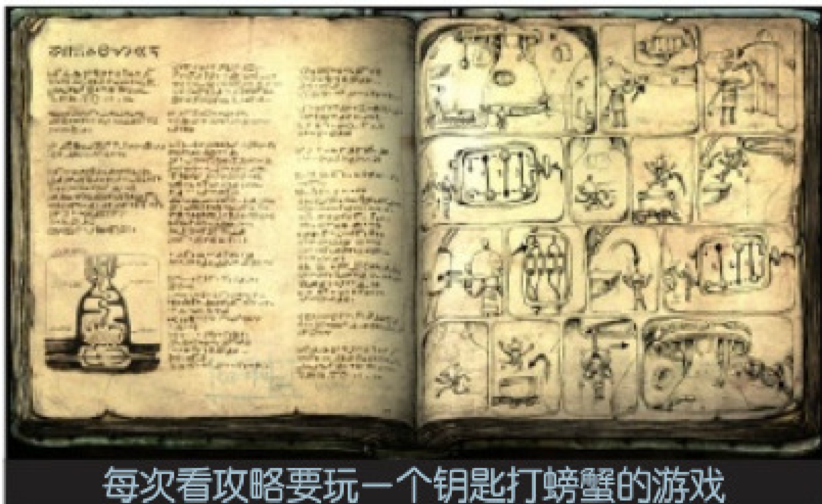
坏蛋们

■上海 古留

也许你在Armor Games或者CrazyMonkeyGames不经意玩到过这样一款游戏，不同于陈词滥调的塔防和连连看，它用精美的手绘画面讲述了一个简单的故事：钓鱼的男孩儿将从天而降的帽子还给它的主人。然而在这一过程中，他遭遇了形形色色奇异的人和事，不过也许是因为他所处的世界本身就够奇异了，所以飘在空中的池塘、花生一般的算数树、半圆形的球场抽屉，都只是一张张益智谜题的试卷。这款被讹为《银河历险记3》的《疑航员》（Questionaut），实际上是捷克独立制作小组Amanita Design为BBC线上教育网站开发的一款Flash游戏。和他们的成名作《银河历险记》一样，《疑航员》也是以点击解谜为主题，无需任何说明和语言就能让玩家感慨万千的出色游戏。而《机械迷城》（Machinarium）则是他们第一款大型原创作品。

画面风格

秉承其制作传统，《机械迷城》也是拿震慑人心的画面说话。我所说的不是《战争机器》或《孤岛危机》那种朝你眼珠子里打鸡血一般的冲击性画面。纵观Amanita Design的作品，你会发现他们一贯坚持用一种类似于彩色铅笔素描画的风格来说故事（很抱歉，这不是什么水墨风格，别弄巧成拙了），仿佛小时候画着睡前故事的儿童绘本。你是一个被抛弃在垃圾处理场的机器人，身体部件也散得七零八落。玩家要做的第一件事就是把身体和手脚找回来，回到主角所一直居住的机械城。



每次看攻略要玩一个钥匙打螃蟹的游戏

随着游戏的逐步进行，在你面前展开的是一个传统而又永远会受到欢迎的故事：小人物的主角挫败了一起针对领袖的阴谋，和他所心爱的姑娘从恶党的控制下重新恢复自由，并迎来令人憧憬的美好未来。假如你是一个3A大作的制作人，备受成本和预算压力，来自业界巨鳄的发行商代表西装革履地拜访你，说着冠冕堂皇的客套话，但潜台词底下明确地表示他将非常乐意把你生吞活剥，你是无论如何不可能也不允许制作这样一款游戏的。幸好Amanita Design只是一个欧洲小国的小小独立制作室，幸好《机械迷城》只是一款小小的Flash Like游戏，幸好我们还对那些小小的快乐保持着积极和乐观。

寓言故事

我会不经意地把它和《生化震撼》（Bioshock）这样的商业大作相比。你并不能武断地从它的容量和表现形式，就判断这是一款无足轻重，可以一笑了之的游戏。并不是我要人为地刻意提升高度，但《机械迷城》的确可以有它独特的深层次含义。你会发现尽管不吝于夸张和拟人，游戏所表述的机械世界根本还是现实的映射和缩影——机械们也有私欲，也有阴暗的心理，也为了占有黑乎乎的油料铤而走险做一些龌龊的事情。另一方面，机械们也有随遇而安的一面，也会上教堂，也会犯糊涂，也会表现出衰老和腐朽的形象。你甚至能在这里找到猫和耗子，铁皮的关节和发光二极管鼻子并不能掩盖它们行为上所表现出来的本质。

根本上，这还是一个假乌托邦而讲述的寓言。更重要的是，你会反思和咀嚼，纳闷为什么那些主流作品费尽心力、卑躬屈膝地讨好着玩家，还是会被人们所厌倦和侮辱。而这款《机械迷城》，仅仅用“没有一句台词也可以很感人”这样一句口耳相传的标题，就能让人们趋之若鹜。P

《大众软件》游戏评分

优点：醉人的美术风格，轻松有趣的故事，像模像样的日式游戏外表。

缺点：系统庞杂而缺乏深度，战斗缺乏挑战，Boss战简陋无比。



总评 7.8



美术的魔力

梦醒时分
制作：LucasArts　发行：LucasArts
发售日：2009年10月7日

■没办法形容在它的画面和视觉表现面前，其游戏性是多么地微不足道。


事实上你很难给“Lucidity”一个明确的释义，就算你的词霸里第一个解释写着“明朗”，你也很难明白这个词的意思。也许“梦醒时分”更能够概括这个梦境里的故事

■上海　古留

索菲（Sofi）是一个充满幻想的女孩子，她喜欢读书，并且把自己想象成书中的人物：时而是英勇的骑士，时而是开拓的冒险家，时而是肩负使命的探宝潜水员。当她坐在床上读着图画书，打发着睡前时间的时候，外婆娜娜（Nana）总会坐在床头的摇椅上，悠闲地织着毛线……好了，我们要把这个概念做成一个游戏，该怎么弄？


利用一切场合“风格化”

意外的企划案

这个问题多半会难住很多粉刺还没全消光的游戏开发人员。他们端着咖啡，还没从星期五晚上的《使命召唤》之夜的厮杀中琢磨过劲儿来；一些人则满脑子惦记着《光环》新作的消息。他们多半会提议，做成一个少儿向的益智游戏，或者是教育软件什么的，就用那种跳舞机的游戏方式。反正小孩子们好糊弄，咱们赶紧过了Master去搞下一个项目，一个真真正正的3A项目！他们会让人联想起超市卖场里堆成折价废弃商品一般的儿童书籍，花里胡哨的封面和让人提不起劲来的内容，为的就是应付应付头痛于吵着闹着被花花绿绿的画面儿吸引住非买不可的孩子们的家长。

但是卢卡斯的那个游戏部门说不。他们已经很久没有出过什么像样的作品了——我刚试了试《星球大战——原力释放》的PC版，总觉得有股子说不出来的粗糙劲儿。游戏性反复，却不知为什么让人难以自拔的《边境之地》都比它强。可这次不一样，这次是负责过《猴岛小英雄》特别版的队伍。他们把《梦醒时分》做成了一个2D横向卷轴平台的解谜游戏——至少维基上是这么写的。在我看来，你这是第一次玩上一个解谜的《俄罗斯方块》。


有些场面对Sofi来说很艰难


小红帽永远具有生命力

“俄罗斯方块”

游戏其实很简单，带着红色绒线帽的索菲一蹦一跳地朝前走，大颗的绒线球从帽檐垂下一摇一晃。你要做的，就是把从右上角的格子里出现的物块放到场景里：一个填住荆棘的平台，一双跃过危险的弹簧鞋，一条拔地而起的阶梯……以避开那些危险和陷阱。而索菲呢，就可以这样满不在乎、无忧无虑地朝前走着，去找她不见了的娜娜。当然，每次你得到的物件未必就适合于当前的局势，也许你得迅速地放下几个物件以形成某种组合才能让索菲过了这道坎；也许你得把当前物件先放在一边，跳过一个物件看看下一个是不是更合适……假如这还不够，你在路上还能收集萤火虫，它们分布在场景的上方，或是下方。你每次的放置策略都必须不一样，才能收集到不同地方的萤火虫。此外，由于索菲不会走回头路，所以一个关卡可能需要你玩上好几遍才能收集完成。


也许它的魅力就是这样的视觉感受

说起来这都不是什么了不起的设计。IGN只给了它6.3分，评论也认为《梦醒时分》的游戏性有欠丰富——他们就是这么对待面向XBLA的小游戏的。我没有办法形容在它的画面和视觉表现面前，其游戏性是多么地微不足道。我只能说，你会有一种感觉，在看梦工场或是皮克斯的最新动画片，轻松、愉快、温暖人心，菜单画面里悠扬恬静的女声清唱让你觉得故事一定会有个美好的结局。而那顶无法忽视的红色绒线帽，和那颗快乐的绒线球，寓示着经历了多种文化洗礼和解读后，依然植根在主流社会中的小红帽情节——小女孩儿、慈祥的外婆、夜晚中温暖而舒服的灯光，一本让人放松不已的绘本。

《大众软件》游戏评分

优点： 醉人的美术风格，轻松有趣的故事，像模像样的日式游戏外表。

缺点： 系统庞杂而缺乏深度，战斗缺乏挑战，Boss战简陋无比。

良品　总评 7.8

欧美RPG之误区

■策划 本刊编辑部
执笔 西塞罗

伟大领袖毛主席教导我们：与人斗，其乐无穷。这句话正是时下网络论坛里大批“战饭”的写照——他们为狂喷而生，他们活跃在各种经久不衰的论战上，从足球大作、RTS流派到主机对抗，每日战得如痴如醉。这种论战还往往呈现季节性特色，比如秋天往往是两大足球游戏的死忠对骂，因此在这枪林弹雨中你丝毫不用奇怪，随着年底《崛起》《龙世纪——起源》的发售、FF14来到PC，那些争执美日RPG孰优孰劣的帖子又日益活跃起来。



WotC大爷发话了：想叫《龙与地下城》？不缴银子的都是冒牌货！

必须指出的是，在争执中实在掺杂了太多意外的声音。许多日系玩家从没接触欧美RPG，只是凭感觉和人云亦云的口口相传，对欧美RPG存在极大的误解；那些有心去体验欧美RPG的玩家又往往因为语言障碍或听说规则的繁琐，望而却步。欧美RPG真的如此令人生畏，或令人厌恶？也许这中间充满了太多的误解……

误区一：中世纪背景RPG都是“龙与地下城”

这个误解不仅在玩家中广泛存在，有时在游戏媒体上也能看到。很多玩家把“龙”与“地下城”当作两项可以独立考查的特征，于是符合这两项特征的游戏都成了DnD游戏。于是《魔法门》是DnD，《哥特》是DnD，《上古卷轴》是DnD，



甚至“大菠萝”也是。其他具有欧美中古时代特征的游戏，如《魔兽世界》《永恒之塔》，甚至《传奇》，都有人认为是“龙与地下城”。

很明显，这些所谓的“龙与地下城”都是山寨货，就像茅台镇这么多酒厂，真正的茅台酒商标只属于一家一样。我们首先要把“龙与地下城”分成两个部分：一是运算的核心规则，二是概念类似于“世界观”的战役设定。要知道，“龙与地下城”自打上世纪70年代末诞生起，就是需要授权的独家商标，你想开发DnD游戏，当然要乖乖缴上银子，才能得到DnD版权所有者——以前是TSR，现在是威世智（Wizards of the Coast）公司的首肯。

DnD游戏发展到现在，还形成了一套复杂的版权关系。在TSR时期，它按照游戏平台（如PC、PS）和战役设定（《浩劫残阳》《被遗忘的国度》等）将版权拆分，许多厂商都推出了自己的“龙与地下城”授权作品，也由此产生了一些可以引起版权关系重叠的纠纷。当年Interplay手握《博德之门》的作品版权，正在偷偷开发《博德之门III》，被手握《被遗忘的国度》发行版权的Atari发现后告上法院，几个月后只能把《博德之门》《冰风谷》的版权卖给Atari。当然，现在这些杂七杂八的版权，基本上握在Atari手里，威世智也大大加强对游戏发行的控制，游戏销售一款就收一款的钱，所以以前那种焚琴煮鹤的事不会再发生了。不过对玩家来说，请务必记住，“龙与地下城”是一个很值钱的牌子，游戏厂商不经授权或用错版权，可是要吃官司的。

当然，就像茅台的影响力一样，虽然不能随便拿来用，但DnD规则确实影响了无数的RPG游戏。如果阁下玩过当今美日RPG共通的“爹地”《巫术》，就会发现它的计算公式和DnD非常接近，基本就是在D&D的数字核心上重做了魔法和职业系统。直到今天，许多游戏的随机数计算仍是DnD打下的基础。CRPG的始祖双雄——“妈咪”《创世纪》的大地图模式和“爹地”《巫术》的战斗模式还深深影响了日本RPG，《勇者斗恶龙》就是二者的结合。在《幻想水浒传》里，魔法没有MP，采用“级别越高魔法使用的次数就越多，使用次数只能睡觉恢复”的设定，颇像经历了数代隐性遗传，到这一代生出了先祖DnD当年的小尾巴。

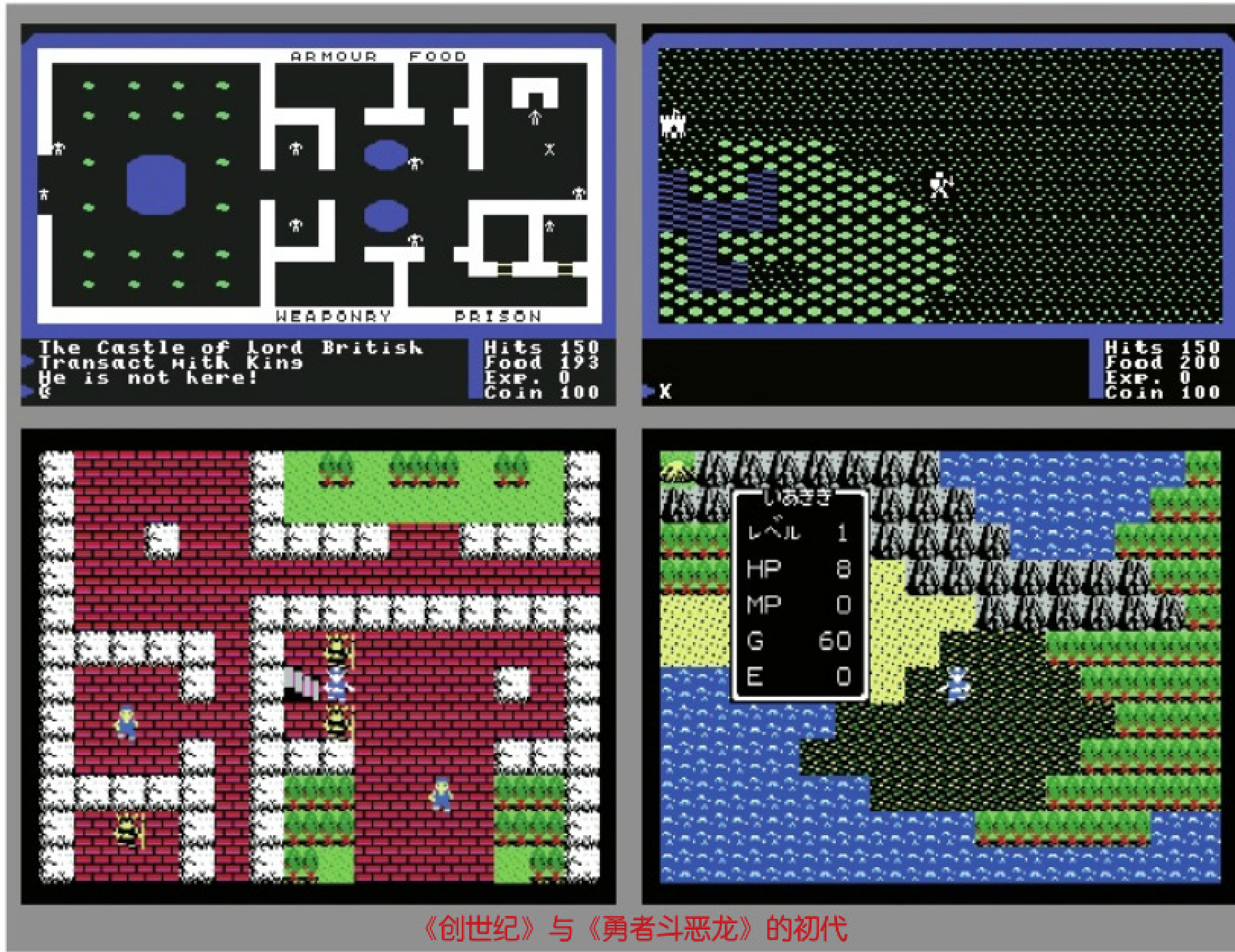
误区二：“龙与地下城”是欧美RPG的主流

很多玩家认为，“龙与地下城”游戏是欧美RPG的主流。如果上个误区能够成立，这种看法也就没有讨论的必要。但事实看起来并非如此。

欧美RPG最早有据可查的商业作品是1979年的《阿卡拉贝》（Akalabeth，《创世纪》主创Richard Garriott的实验性作品），此后是1981年的《创世纪》和《巫术》。当然，它们都不是DnD RPG。第一个DnD正式授权的游戏是1988年的《光芒之池》，在这之前，如《冰城传奇》《魔法门》以及Quest of Glory等都没采用DnD规则。随着《光芒之池》的热销，确实产生了一波又一波的DnD游戏热潮，几年后Westwood还为所有RPG迷推出了《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）三部曲这样的不朽名作，但DnD强作迭出的同时其他RPG也没停下脚步，《创世纪》在系统上不断推陈出新，加入了日夜转换、天气、NPC的作息脚本等设定，始终走在时代前列；《魔法门》和《巫术》各自用军棍打下400座军州，不断推陈出新。《废土》（Wasteland，1988年）和《叛变克朗多》（Betrayal at Krondor，1993年）等作中国玩家虽不熟悉，却也各领风骚好几年，此时DnD游戏只能算是一个重要分支。到了90年代的RPG衰落期，DnD RPG跟着一起落难，丝毫没起到中流砥柱的作用。Interplay的《坠于山下》（Descent to Undermountain，1997年），在所有粪作中被奉为极品，在DnD RPG中风评倒数第一，算是为那个时代划上了跌到谷底的句号——正如它的名字一样。

也许你会说，在黑岛崛起后，相继推出了《博

始祖《巫术》与日本人的1997年重制版，《巫术》数值大量参考DnD规则，甚至连护甲等级（Armor Class）越小越好的设定也保存下来。它并没获得DnD授权，所以重做了职业设定。日本的重制版除了增加小地图外并没做多大改变，甚至保留了早期电脑因为性能不足而采用的线框画面。大量日系巫术为了标榜“怀旧”与“原汁原味”都保留了这种模式供玩家选择。《巫术》的战斗方式对《勇者斗恶龙》也产生了重大影响



《创世纪》与《勇者斗恶龙》的初代



DnD三宝书在绝大部分DnD游戏中都起不到多大用处

德之门》《异域镇魂曲》，再加上《冰风谷》，DnD RPG在那几年成为主流。这当然没错，不过与其说DnD无人能比，倒不如说当年黑岛及其小弟BioWare的超强人气。在那几年，《魔法门》在六七两代后迅速衰落；《创世纪Ⅸ》推出时Bug如云，是个“鱼在天上飞”的可悲半成品；Sirtech的《巫术8》把传统第一人称RPG推到了前无古人，到现在看也是后无来者的高峰，却因为失去了销售渠道而倒下；让整个系列脱胎换骨，从小众玩物摇身变成大众情人的《上古卷轴Ⅲ》尚在Bethesda的娘胎里伸展它的小拳头。这些品牌或是衰落，或是蓄势待发，黑岛和BioWare又把本身的强大实力全部倾注于DnD品牌的开发，才造就了DmD RPG一支独大的最辉煌时代。同时在这个时代，第三波的高质量汉化大大降低了中国玩家接触欧美RPG的门槛，这进一步造成了许多人的错觉，以为DnD游戏一直以来都是欧美RPG的主流。

到了近几年，DnD游戏显然回到了以前的状态，虽然《无冬之夜2》仍是令人瞩目的作品，但在BioWare——目前它老人家早就不做DnD RPG了——和Bethesda的夹击下，声势实在弱化了很多。其实如果把这个问题改成“DnD游戏的主流是RPG”，就贴切多了——这个话题我们暂且按下不表，且听下回分解。

误区三：“龙与地下城”规则十分呆板，玩DnD游戏必先恶补规则书

不少玩家们大概都知道，《龙与地下城玩家手册》《龙与地下城城主指南》和《龙与地下城怪物图鉴》这三大DnD宝书。不少美式RPG迷在争论时，为了标榜自己的内涵，就把这三大本抬出来，一副你不看完就没法开玩，你的内涵永远没法和本大爷比肩的架势。日式RPG迷纷纷以“好累好可怕，这样玩还有乐趣吗”来回应，虽然嘴上嗤之以鼻，但心里还是有点后怕，牢牢把DnD很艰深很枯燥的印象记在心里，也就更加不会碰了。

看到这样的讨论，我开始庆幸自己当年玩《博德之门》时还不能上网。如果需要概括性地解释这个问题，那么可以说，每个RPG都有自己的规则，DnD在其



《光芒之池》《魔眼杀机》《博德之门》三个最著名的DnD系列，除了核心运算规则和世界观都在“被遗忘的国度”，玩起来几乎毫无相似之处



《暗黑破坏神》和《博德之门》，也只是看起来比较类似





最新PS3版的《巫术》虽然人物完全萌化，但依旧还是上世纪80年代老《巫术》的核心

中绝对算不上复杂。

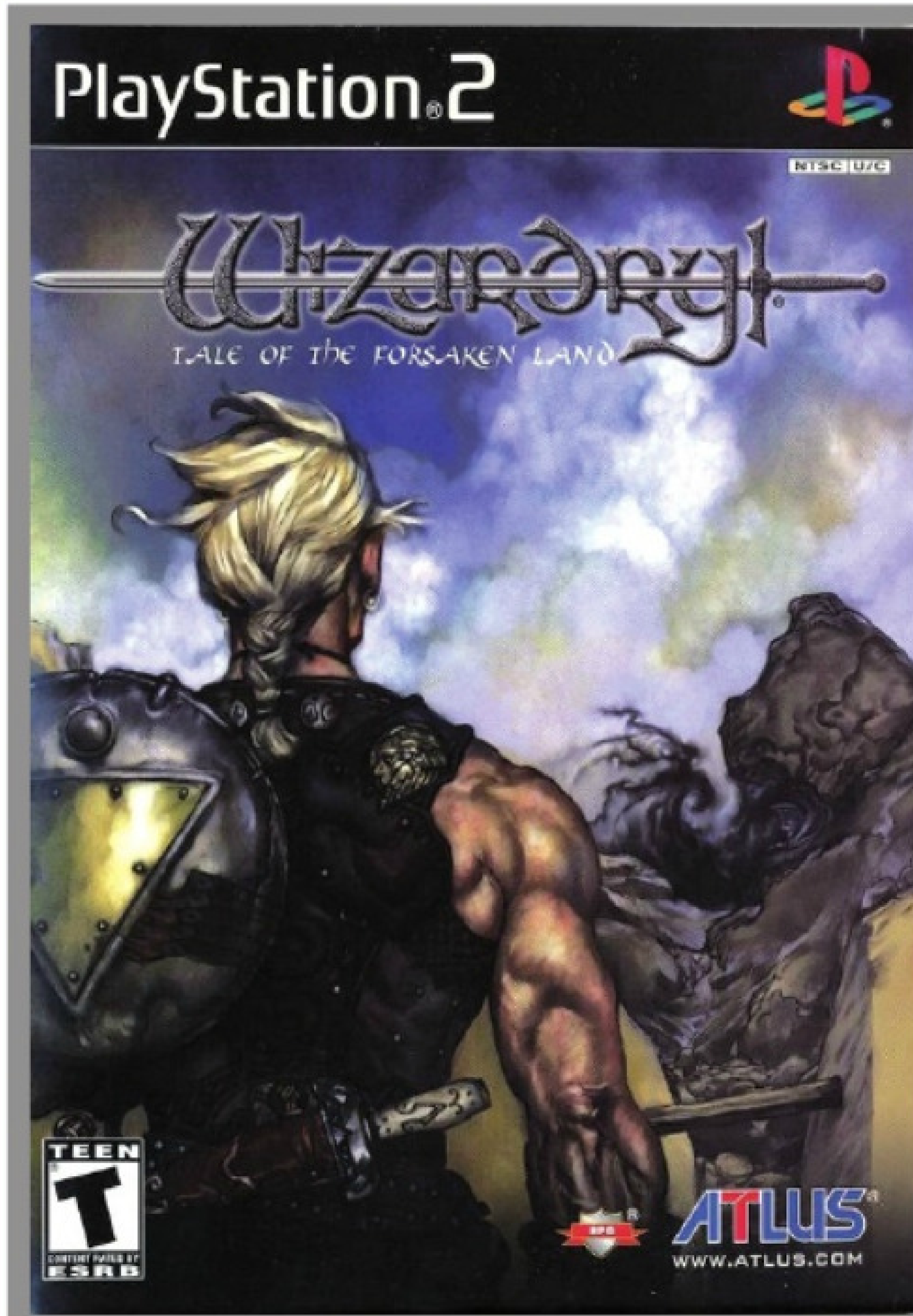
要知道，DnD本身是桌面游戏，在它诞生的70年代，连掌上计算器都未普及，太复杂只有自寻死路。DnD的计算公式，只是在一定范围内对骰子掷出的数进行小学三年级水准的四则运算而已，比起许多日式RPG与网游的复杂公式，DnD只是小巫见大巫。一些玩家之所以觉得DnD复杂，无非因为它敞开大门，一切公式和资料都可以查到，而绝大部分日式RPG既然查不到，一切只凭经验和感觉打发，引君入瓮，反而轻松。其实DnD RPG靠感觉和经验也不会寸步难行，要了解敌人就定要去查《怪物图鉴》，完全是人云亦云的谬误。《怪物图鉴》提供的是一个标准数值，就好像一个班级的平均成绩，只是给跑团游戏主持人一个大致的参考，告诉他这种敌人的大概强度，让他心里有数，免得游戏里充斥着被“缺牙老奶奶”一巴掌扇死的巫妖和屠龙如踩壁虎的地精。反之，DnD RPG里的Boss大多都会根据游戏需要做出调整，并非死搬教条，万年不变。

如果我们再退一步，假设从敌人到Boss，个个都是标准模板的大众脸，是不是背熟了就能打赢一战？许多日本RPG也有资料书，提供敌人的属性和技能，是不是背熟了也能打遍天下无敌手？当然，如果这些行之有效，那么专教战术的攻略和秘籍又有什么用？DnD游戏也一样，敌人资料只是给你参考分析的，如果你领悟的方向不对一样要被打得满地找牙，更不用说《怪物手册》的作者绝考虑不到游戏里的地形要素。和其他RPG一样，你在DnD游戏中真想轻松秒掉对手，远不如看攻略实在。

因此可以说，DnD系统的严谨，并不是网上那些“《博德之门》经典战例”这样简单的一物降一物的套路，DnD游戏玩家也不是死背数据的书呆子。“严谨”是指在计算简便的前提下，有丰富的战术选择和良好的平衡性。CRPG毕竟没有GM随时调节战斗，《博德之门》不可避免地有一些高手挖掘出的无敌战术，但它仍然是目前平衡性最好、战术最丰富的RPG之一，时至今日仍有大量玩家在反复挑战它，还有大量玩家在自制各种战术加强补丁。

就算采用同样的规则，因为界面和设计的不同，许多DnD RPG玩起来也迥然相异。我们来看DnD RPG中最著名的3个三部曲《光芒之池》《魔眼杀机》和《博德之门》：《光芒之池》平时采用第一人称，遇到战斗时则切换为DnD标准的回合战棋；《魔眼杀机》全程第一人称，游戏采用半即时制，体现了D&D中6秒一回合的概念，但队伍里的所有人只能同时面向一个方向，表现远程战斗也不是很友善；至于《博德之门》，众所周知，使用45度视角，采用了著名的“空格/暂停”系统，既延续了6秒回合的概念，也衍生了许多TRPG没有的新战术。虽然这3个系列都采用同样的核心计算规则，但因为设计理念不同，最后给玩家的感觉也完全不同。

刚才我说过，“DnD游戏的主流是RPG”，也就是说，还另有一票非RPG的DnD游戏。是的，也正如前文提到的，除了核心规则，DnD还能卖战役设定。于是除了RPG，DnD旗下还出过ARPG、SLG、ACT、FTG，甚至飞行动作游戏。当然对核心规则来说，这些游戏统统都是货真价实的“挂羊头卖狗肉”。不仅和RPG无关，CRPG都要修改和简化原TRPG规则，才能进行合理的改编。非DnD规则的游戏内最有名的，大概就是CAMCOM的清版动作《龙与地下城》。近些年此类游戏也不少，《龙晶》和《恶魔石》均属此列。还有一些游戏对规则的变动实在太大，就好像一锅放了太多羊肉的鸡汤。如PS2上的ARPG《博德之门——暗黑联盟》，虽然我们能从一些专有名词嗅到游戏规则的味道，但羊肉的膻气早就掩





画风十分符合中国玩家心中“欧美”标准的《武神》却在欧美惨遭滑铁卢



BioWare的RPG总体流程谈不上多高的自由度，但玩家可以在其中通过角色个性和阵营上的抉择，与游戏事件相结合，获得亲身参与史诗的代入感及相应的“自由感”

盖了鸡肉原来的味道，整个系统已经简化到面目全非了；《龙与地下城Online》为了适合网络游戏的环境，也把〝魔法记忆〞改成了普通的MP制。

对这些游戏，您老抱着规则书死啃当然也不会起到什么作用。

误区四：《博德之门》《无冬之夜》都是和“大菠萝”一样的ARPG

我上大学的时候玩《博德之门》，同学们过来一看：〝哟，这是啥‘菠萝’啊？〞工作了以后，因为无聊又装了《博德之门》，同事扫了一眼，说：〝还不如‘大菠萝’呢。〞同学玩《无冬之夜》的时候也和我抱怨：〝我点这么多，他怎么只打一下？〞

当然《博德之门》和《暗黑破坏神》看起来确实接近，45度视角、类似的画风、鼠标点击拖拉，但这两类游戏却有本质的不同。〝大菠萝〞是典型的Action RPG，攻击动作和玩家的点击休戚相关；《博德之门》玩起来更接近策略游戏，攻击和打断等按照游戏规则。比如说，《暗黑破坏神》中有个敌人攻击你或向你发射火球，没事，离开攻击范围或避开火球弹道就行了，它的结果是在碰撞检测发生的那一刻发生的；在《博德之门》中，一旦系统确定有个什么攻击或有魔法命中你——这在砍下或发射魔法的那一瞬间往往就已决定了，就算你逃到天涯海角，翻个十万八千里的筋斗，刀伤或魔法仍然会像前世结下的冤家般如影随形，准时让你尝到这笔孽债的滋味——这就是ARPG和RPG区别。《博德之门》和《暗黑破坏神》的差别犹如鲸类和鱼类，虽然外表看起来差不多，但内部器官完全不同。

误区五：欧美RPG都喜欢用第一人称，日式RPG却不是这样

在很多日式RPG粉丝眼里，欧美玩家非常偏爱第一人称RPG，无论是以前的《巫术》《魔法门》，到现在的《上古卷轴Ⅳ》《辐射3》莫不如此。至于日式RPG，抱歉啊，我们亚洲人都不爱第一人称的。

日本人真的不喜欢第一人称RPG吗？这些年主流欧美RPG大作采用第一人称的只有《上古卷轴Ⅳ》和《辐射3》，它们在日本的评价和销量都呈上涨趋势。持〝日本人不爱第一人称RPG〞论调的玩家不妨打开手边的NDS，看看自己烧录卡里的游戏有没有《世界树迷宫》。刨去美工的皮，这个作品就是个非常传统的《巫术》Like RPG。《世界树迷宫》在日本的成功带动了此类作品的热潮，《剑之铁规》《剑、魔法与学园》等作品纷纷登场。此类作品虽然画风各不相同，制作水准参差不齐，但它们血管里流淌的都是传统《巫术》的血液。在《世界树迷宫》成功之前，这股暗流在日本就未断过。



再萌的皮卡丘扒光皮肉都是不美的，欧美、日本RPG也这样

由于死忠的支持，虽然《巫术》的原作公司Sirtech已经死亡，但拥有该作版权的日本公司和各种模仿作品仍让这个类型生生不息。日本厂商在各类平台都移植了《巫术》，还制作了大量外传性质的新作。这些作品大抵粗陋不堪，但在固定消费群体和末弥纯这样的著名画师支撑下倒也稳赚不赔。这么多小成本作品中也有日系巫术的巨作，就是Atlus的《武神》系列。除了精准的数据平衡，对比传统巫术，它在阵型队友性格等元素都有着巨大突破。《武神》无论画风、系统，都是非常靠拢中国玩家眼中〝传统欧美RPG〞观念的游戏，但它在北美销售惨淡，仅售出3万余份。反而在日本，《武神》销售10多万，续作《武神0》更是达到了20余万份。《武神》在北美失败的原因有很多，如果我们结合一下欧美RPG市场的趋势，也许可以得出这样的结论：在欧美没落的是传统回合制RPG游戏。对是否喜欢

和在意第一人称这个问题，广大日本RPG爱好者显然不像我国“日式RPG死忠”那样反感；而在欧美，因为《巫师》《质量效应》这样的第三人称RPG大行其道，也没有证据表明欧美RPG爱好者有多热衷“第一人称”。

误区六：欧美RPG没有剧情，只有任务

拜《暗黑破坏神》所赐，许多玩家认为《博德之门》既然长得和它很像，那么玩起来一定也差不多。于是许多人想当然地认为，把《暗黑破坏神》那套剧情模式硬套到《博德之门》上，就是接任务跑出营地后开始耍宝，三光怪物后回家交差（我想大概是这几年流行的网游加深了此类印象）。但就如刚才所说，它们的差别犹如鲸、鱼，《暗黑破坏神》和正统的欧美RPG对比，已经将对话和任务极度简化，早就从量变到质变，分道扬镳了。



《辐射》系列就是集“参与剧情”“自由发展”“NPC互动灵活多变”3点于一身的典范教科书

很多人都把这句话奉为金科玉律：日式RPG的精髓在于剧情，欧美RPG的精髓在于扮演。然后又引申为“日式RPG就是欣赏带战斗的电子小说，欧美RPG就是到处流窜作案”。

必须说，很多欧美RPG的剧情远比这些人的脑补更强大。事实上，日本RPG远非“RPG剧情的精髓就是故事”这样简单。《最终幻想》和《勇者斗恶龙》系列中都提供了大量交通工具，飞空艇可以把玩家带到去不了的地方触发任务；DQ每提供一个新的交通工具，能探索的地图就更大。至于另一个系列《浪漫沙加》中，一些作品简直不像日式RPG，玩家必须到处奔波来触发各种繁复的支线。在《最终幻想Ⅶ》里，“克劳德女装”“游乐场约会”等事件的人员搭配也都不是固定的，而是根据一个隐藏参数“好感度”来决定。对很多日式RPG迷来说，他们的“剧情观”就等于“欣赏观看剧情”，这些小细节只是深度粉丝津津乐道的趣闻，但对欧美RPG制作者来说，却是让玩家深入影响剧情的好办法。

《博德之门Ⅱ》的开发者曾经保证，他们会学习《最终幻想Ⅶ》深挖NPC关系的先进经验，果然在该作中增加了海量的角色互动——队友任务，主角与异性角色的罗曼史，让该思路发扬光大。游戏上市后，主角和队友的丰富互动不止塑造了一大批令人没齿难忘的角色，也是玩家交口称赞的一大亮点。

除了某些玩家脑补之外，把《暗黑破坏神》的剧情模式到处生搬硬套，进而诞生的欧美RPG攻略也大大加深了玩家这方面的印象。因为任务的解决途径众多，为了完整表达游戏内容，攻略作者只能列出大致的解决办法，无法写出日式RPG那样的“小说攻略”。这些被剥离了血肉的骨头乍看上去单调乏味，其实如果日式RPG也按这样的格式写，我们看到的也无非是“主角到A城与B对话，发现了C的阴谋，战斗后获得了道具D，交还给B……”。

网络游戏的“自由”也让玩家对欧美RPG的“自由”产生了理解偏差，不少玩家认为网络游戏升级、加点、加技能可选，就不逊于单机RPG；允许PK、自由组队，任务众多，于是便是“自由”了；NPC变成了真实玩家，可以与之聊天互动，于是乎自由度更在“欧美单机RPG”之上了。且不说网游中玩家的一句话就会破坏整体世界观观感，欧美RPG的“自由”本身和这些玩家的理解就有很大相同，甚至这些RPG实现“自由感”的方式也各自不同。

以BioWare和Bethesda为例，从《博德之门》到《质量效应》，BioWare的游戏都有一条明确的主线，玩家不管怎么玩，对各个事件采取不同的解决方法，都不会影响游戏的主流程顺序。《博德之门Ⅱ》中黑暗精灵城市一役，玩家之前的选择会影响最后对话和敌对阵营的不同。虽然会导致结果的变化，但最后矛盾爆发进行决战这个事件是必定要经历的——玩家通过选择站在何方获得了极大的参与感与代入感。Bethesda的游戏则是一条简单主线和一个庞大的世界，玩家在其中就像上大学修学分，只学必修课是远不够毕业的。为了玩通游戏，玩家必须完成大量的支线任务，获得探索世界的乐趣，任务也提供了大量备选的解决方案。

因为游戏体制不同，对比网游，单机游戏本身就为人物培养的自由提供了更大的空间。如果网游中一个盗贼能独自潜入副本，在最终Boss身边偷得珍贵道具，或是一个坑蒙拐骗的骗子靠自己如簧巧舌就让敌方放下武器，估计会让其他职业的玩家暴跳如雷。相反，这都是单机模式下为玩家提供的截然不同的游戏体验，值得他们多次游戏。

除了玩家有一定能力影响流程，有多途径的人物培养，我认为欧美RPG的“自由感”还在于NPC的脚本设置。日式RPG的NPC基本都是“对话罐子”，除了对话还是那几句对话；上世纪80年代的欧美RPG也是如此，但此后他们开始通过脚本给每个NPC加上自己的作息规律与对玩家行为的不同反映。



《最终幻想XII》及《无尽的隐秘》的战斗系统与其说网游化，不如说受到了欧美即时及半即时RPG的极大影响


长盛不衰的《最终幻想XI》，来自于《无尽的任务》的策划团队功不可没，可以说《最终幻想XI》就是披着一张日本皮的EQ

日出而作，日落而息，看到主角翻箱倒柜会自动出现警卫。试想某宅一句“抓小偷啊”，捕快将李逍遥团团围住的情形？现在欧美RPG更进一步引入环境互动，《哥特》中的农民知道拿起锄头保护自己的财产；《巫师2》演示视频中的居民看到被主角轰倒的房子，甚至知道上去围观并啧啧称奇。许多人把欧美RPG迷的优点统归为“自由”，但细分起来，“能够影响故事流程”“多样化的角色培养”“NPC与环境的互动”，这3点结合起来才是拖动“自由感”的三驾马车。至于“想到哪里就到哪里，想干嘛干嘛”并非最为重要，否则BioWare那些有明确剧情走向的RPG绝不会活到现在——它们的游戏甚至有剧情自由度越走越窄的趋势。

结语

文章的最后，我想讨论下为什么欧美和日式RPG差别这么大。很多人肯定会条件反射地回答：“文化差异咯。”这个回答看似是万金油，但真能解决问题吗？

在不少人眼里，“文化隔阂”就意味着“老死不相往来”，真是这样吗？中国人不喜欢打棒球，美国人喜欢，这便是“文化隔阂”；日本人也爱打棒球，那勉强也归入了“文化隔阂”；那么我国台湾省也盛行棒球运动，难道大陆和台胞之间也有这么深的文化隔阂？同样，北方人爱吃面食，南方人爱吃米饭，到底是“文化隔阂”造成的，还是气候造成的？退一万步来讲，中国游戏“饭”既有欧美游戏迷也有日式游戏“饭”，难道就有一派就不是炎黄子孙？日式RPG虽然脱胎于欧美RPG，但是其平台却与欧美截然不同。

我们知道，直到上世纪90年代初，电脑都是带有“科技精英”色彩的高档工具，欧美游戏的起源是因为科学家们在实验室里太无聊。相比之下，任天堂的游戏机主打用户却是中小学生。面对科学怪男和普通青少年的游戏当然会不同。日式RPG深受年龄定位类似的动漫产品影响，强调剧情演出，玩家可以舒舒服服地握着手柄，轻轻松松观看剧情。游戏开场你什么都不需要做，先看上半个小时，那是家常便饭。欧美RPG从建立人物到对话，则需要大量的阅读和思考才能选择适合自己的选择。如果玩家去日式RPG论坛和欧美RPG论坛，也会发现他们在年龄和趣味上的分野。不仅在亚洲，在欧美也是这样，历任黑岛和黑曜石公司主程的Chris Jones就发现，他11岁的儿子接受不了《星球大战——旧共和国武士》之类作品的信息量。

在电脑走入寻常百姓家后，欧美CRPG经过一轮洗牌，那些80年代的经典连带它们的制作公司纷纷陨落，但《辐射》《上古卷轴》等作却在死去泰坦的身上汲取养分后开创了自己的风格，成为了奥林匹斯的新神。现在的欧美RPG还在进行演化，《辐射3》《质量效应》在和其他类型进行融合，《寓言》则大大简化了NPC的动作：它将以往与NPC的复杂对话改成了简单夸张的动作，以此基础形成了一套易于上手、丰富有趣的社交系统。



《寓言Ⅱ》大大降低了NPC互动的门槛，引入了大量的社交系统，成为近年RPG的异数，但其战斗冒险难度的降低也让资深RPG迷甚为不满

日式RPG从PS时期3D化以后就进展甚微，许多90年代的旧作除了画面，和当前新作并无太大本质区别，其销量和口碑也盛极而衰，处于一个疲软阶段。正如前文所说的，欧美制作人参考日式RPG的优点，日式RPG同样也有一批先锋派在学习欧美同行。比如《最终幻想XI》虽被国人认为网游化，但它可改变战斗AI的设定倒不如说是《博德之门》战斗脚本的日本化和游戏机化。日本的著名制作人，如崛井雄二、坂口博信、松野泰已等人，都是欧美RPG的资深粉丝，他们作品的基础也离不开欧美RPG的熏陶。此前曾有一位策划和我提到，国内网游往往已经用到了使用多次函数和二级等差数列，DQ的数值却永远是加减乘除，但这实际上是DQ身上流淌的《巫术》和DnD血脉的延续。SE的《最终幻想XI》到现在都能吸引几百万玩家，很大一部分原因是他们挖来了原EQ的策划团队，其严密的数值控制能让游戏到现在都能保持潜力，不致失控（其严格数值控制的思想其实也来自DnD）。

讽刺的是，国内玩家为“欧美、日本RPG”咬得死去活来时，欧美、日本的同行却从没放弃过学习对方。对国内这些战饭来说，放弃自己的猜想和偏见，去尝试其他类型的RPG，不是挺好的么？P



狮头国（Lion Head Studio）之主、吹牛界之王Peter Molyneux宣布了《寓言Ⅲ》的开发。坠落于草丛的王冠不仅代表了一场奇幻世界的共和革命，更重要的是，他说《寓言Ⅲ》还将掀起一场RPG界的革命，证明现在美日所有RPG的20多年来的发展道路都是错误的。不管如何，这句话有一面绝对没错：谁能说RPG必须是我们现在看到的这个样子？



K社累了，我们也是

■策划 本刊编辑部
执笔 梅东、亨利、长长

话说有个叫做小明的孩子（此小明非彼小明啊），从小就聪明过人，上小学的时候回回考双百，老师和家长交口称赞，这就是未来国家的栋梁。小明上了初中以后，为了提高学习成绩天天上网寻找“学习资料”，没想到考试成绩就一落千丈，初一考80，初二考70，到初三的时候家长打、老师骂，好不容易戒了“网瘾”，期末交出81分的平均成绩，爸爸妈妈不禁喜出望外，好像重新点燃了希望。其实小明心里最清楚，他只不过把打网游的精力抽出万分之三，多看了两遍书而已。


六边形没了，现在流行和FIFA一样看数值换人了！


不同位置数值不同，听起来很有趣，但其实只是让我们更频繁地进行位置调整

每到年末，实况和FIFA两大阵营玩家互喷的景象总是令人侧目，实际上这是个谁家孩子谁心疼的问题。小明学习成绩再不好，出门去跟邻居的孩子小强真人PK，就算错都在小明这一边，眼看他让小强打得满地找牙，爸爸妈妈也不会坐视不理。退一万步讲，就算小明整天上网玩“泡菜”，亲娘老子也不再相认，做父母的也得把他拉到杨叔那里电上几回，不放弃最后的希望。说白了，那可是亲儿子啊！


快捷菜单里以前一目了然的任意球数值也不见了

希望？失望？

也许从来没有一款游戏像PES2010那样引起争议。争议的导火索是，这已经是Konami在次世代上的第四款足球游戏了（包括Xbox 360上的《胜利十一人X》），但还从来没有像PES5或PES6那样得到粉丝的一致认同。从PES2008全面登陆次世代以来，K社的路走得真是不稳当，先是PES2008的优化和平衡性问题弄得一片哗然，高抛的弧线让这一作的下底传中分外好用，发到近门柱的角球会让门将变成痴呆。到了PES2009，K社倒是改掉了这些毛病，但下底传中和直塞球的弧线被削弱到冰点，最麻烦的还是那个无视物理规律的45度变向，已经让实况的对战风格大大


一脚铲倒两个，裁判就当是没看见



前锋都是玻璃人，巴萨、皇马的前锋都是一脚即死的货色

单一化。要说这些是实况系列向街机风格转变的尝试，我想那一定是开发人员的托词——总不能设想他们真的是群白痴，不明白职业足球应该怎么进化吧？他们应该很清楚，拟真仍旧是足球游戏发展的方向，实况系列是从拟真起家的，FIFA系列的主机版也越来越向拟真靠拢。难道还有别的出路吗？

PES2010从公布开始就在众目睽睽之下，但K社的脚步仍旧算不上领先。FIFA系列在E3上已经能够向媒体提供试玩，PES2010只公布了一段类似片头动画的东西，实质内容到了8月底的GC展上才开始井喷，你不能说他们没有观望的意思，起码加入360度控制系统就是个“美妙”的巧合。高塚新吾为了争取欧洲的粉丝（传统上实况系列大卖的地区）不远万里飞去了科隆，他不仅在GC现场搭台子签名，还偷偷去EA的展台玩了一下FIFA 10。高塚新吾对FIFA的新作评价很高，但他坚称FIFA有些痼疾，PES肯定会更强。也许我们应该适当怀疑，他玩到的FIFA是PC版的，因为实在看不出PES2010有多少耳目一新的创新，又有多少洗心革面的味道。

洗心革面？别逗了！

PES2010的Demo版曾经让很多人不适应，因为所谓的传球“预判”混淆了视听，似乎预判将成为一项伟大的革新。实际上导致你“被预判”有两个原因。一是Demo版的优化存在问题，只要更新显卡驱动（A卡很明显），就会发现游戏的节奏并不像传说中的那么慢，变向也不像想象中的那么生涩。如果你还觉得有问题，那么就降低分辨率吧，你一定会发现PES2010的节奏并不见得比前作慢。“被预判”的另一个原因是控球动作的改变，为了向45度变向说再见，K社应该为此下了很大的功夫，添加帧数、放慢速度，但所有人爽过了一年再来体会老牛拉车，自然有些不太适应。

为了应付梅西这样的灵巧型球员，K社改善了后卫的能力，一个明显的感觉就是每个人的防守范围扩大了，拦截、抢断成功率有所提高（相应地，断球、铲球被吹罚的可能性也降低了），通过战术设置、卡片设置也可以让防守更为密集。由于控球动作变慢，很多前作里可以快速出球的情况下就很容易被后卫堵截，禁区前的大力射门很可能被看起来防守动作并不快的后卫铲断，因为你的摆腿射门动作实际上更慢。但正是因为控球动作的变化，带来一些新的困扰，比如很多人感叹对方后卫在禁区里铲球，甚至明显处于侧后方裁判也不予理会，正是控球变慢和后卫防守范围扩大带来的副作用之一。

如上，此消彼长的效应一直伴随实况系列在次世代上的表现，我们早已


就算可以手动控制门将，也不能总让门将的反应慢半拍吧？

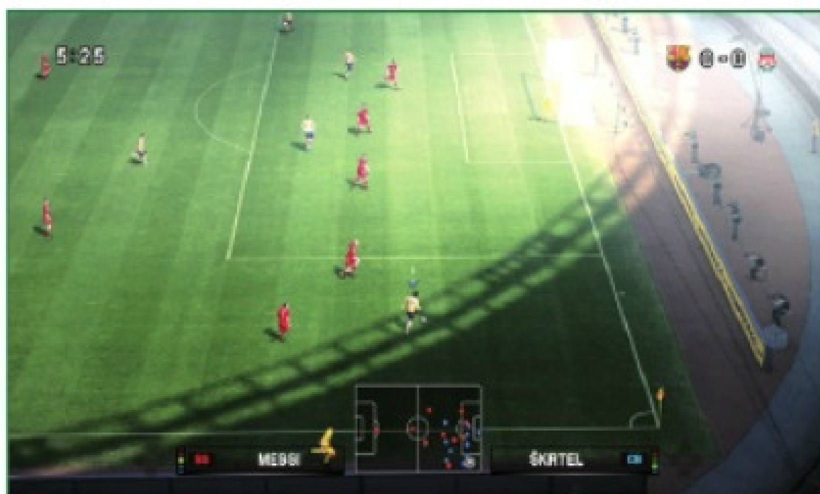


这样的青年队数据，您见过么？

经习惯了——PES2009中被弱化的下底传中和横向直塞现在又变得好用了，PES2009里惨无人道的后卫铲点球也被改掉了，但新的Bug又开始出现，比如当你射门碰了对方守门员出界，裁判会给你一个本方的门球；还有的时候，对手的前锋开球后一直站在原地，一动不动，直到死球。其实这些Bug发生的几率很小，我们一直纠结的也不是哪个Bug修正了，哪个设定回来了，我们纠结的是实况系列进入次世代以后没有一次彻底的进化。从PS2时代到次世代的过渡不仅没有进步，反而有些退化，现在这个退化的系统不过是在修修补补，看起来K社很想让它撑到下一代主机问世。以AI表现为例，PES2009里的角球手不懂得发球后迅速回撤，这个Bug在新作里已经修正了。但实况系列的电脑选手，永远不懂得二打一的时候把球传给另一侧的队友射空门。如此明显的AI缺陷，从PS时代开始就一直存在，到现在也没能消除，你能说K社的PES团队真的虚怀若谷么？



卡片像是特技的升级版，有什么大作用还待慢慢研究



内切不太好用了，还有下底传中

名誉也很重要

和实况的反反复复像对应，主机版的FIFA系列正在经历三年三大步。从FIFA 08开始，就有人在喊叫这款游戏已经大不相同，很多人去玩了两天FIFA 08，感觉不过如此，又回到实况里操练。但此后FIFA的一步步改进仍旧是明显的。在向你介绍主机版的FIFA 10到底好在什么地方之前，请先让我们回顾一个很古老的命题：运动游戏怎么才能好玩？

娱乐性和真实性的抉择与平衡向来是做好体育游戏的命门。


PC版FIFA10，进场动画已经N年没变了


这字幕的样式，看着怎么那么像是FIFA Online 2？

PES2009模拟的也不应该是地球上的足球游戏。

娱乐性和真实性达到平衡的体育游戏才是好游戏，两条腿走路，否则就是瘸子。体育游戏要进化也不能只在一方面下功夫，顾此失彼的结果就是费力不讨好。早些年头，FIFA玩家们一边欣赏球员的滑冰带球动作和必杀技假动作，一边对全实名授权和逼真无比的体育场津津乐道，内心深处究竟有几分是把这游戏当作足球游戏在对待是相当值得商榷的，更别提当年有些人为了推广电竞而非要说FIFA如何如何好。实况系列进入次世代以来，画面不断提升球员越来越像，却在对比赛真实性的把握上原地踏步甚至走下坡路，这也让越来越多的玩家感到了不满。

FIFA10之所以能成为目前次世代主机上最好的足球游戏，既是因为EA痛下决心改头换面，也是因为对手的不思进取。次世代的FIFA系列每一作都能让玩家充分感觉到诚意，FIFA 08到FIFA 09的改进据称超过250项，大到球员身体碰撞、一脚触球这种改变游戏节奏和操控感的改进，小到门将AI、天气效果这种不易察觉的进步，于是FIFA 09声名鹊起，竟然真的压过了对实况的评价。时隔一年之后的FIFA 10则在FIFA 09成功的基础上再次进行了全面强化，巩固了自身优势的同时，也将实况系列甩在了更远的身后。从媒体综合评分网站GameRankings计算出的平均得分就可以看出，FIFA 10和唯一对手的实力对比：FIFA10得到了90%的媒体平均得分，而PES2010的得分率只有75%，连向来亲日的日本游戏杂志《Fami通》都将胜利者的头衔给了FIFA，而不是本土厂商。在只有两名对手的足球游戏的赛场上，如果你不是第一名，那么你就是最后一名，实况再次让媒体和它的粉丝们失望了。

玩家既要玩得痛快，也要玩得真实。但凡现实体育模拟游戏，无论足球、篮球、网球，还是橄榄球游戏，都概莫能外。娱乐性说的是游戏本身的画面、声效、操控感，表现有没有张力，细节是否足够精妙。近年还活着的体育游戏大多有多年的积累，所以在娱乐性上都尚能达标，但它们也走过了一段很辛酸的历程，比如NBA 2K6、2K7的防守系统毫无控制感，FIFA系列的滑冰噩梦一直辗转反侧到了次世代。真实性则大可以拿游戏比赛去和真实比赛直接对比，比赛节奏、比赛进程、比赛方式都有章可循，将现实比赛的常识套入游戏中也能真实可信便可——能打出篮球比分的足球游戏肯定不靠谱，同理，下底传中接倒钩射门或凌空抽射的成功率达到八成根本就是体育惨剧（如FIFA 2000）。当然，无限45度无视重力变向过人的

表现也要出色

FIFA10的优点和所有成功的体育游戏一样，当游戏的娱乐性和真实性达成了一个微妙的动态平衡后，玩家自然


主机版FIFA 10，画面甚至没有PES2010好，怎么好像世道颠倒了？


FIFA 10的成就挑战倒是颇能让人上瘾

就买账了，正面评价和吹捧也随之而来。FIFA 10比起真实比赛来仍有不小差距，或者说，需要在10分钟的比赛时间里表现真实比赛90分钟内容的足球游戏永远都不可能达到模拟真实比赛的高度，但FIFA 10胜在讨巧。球员动作、带球频率、传接配合以及场上球员反应这些细节上尽量向真实考虑，比起PES，FIFA 10更注重在游戏中模拟球员——一个球员根据实际情况灵活处理皮球的多样化和自由度，而不是使用古板的模式化操作制造一个竞技化的假象。在FIFA 10中，玩家控制的球员总是会用最聪明的方式来处理每一个球，每一步带球和假动作，每一个传接配合，每一个球员跑位都是有章可循的。玩家有什么想法，控制的球员就能为玩家实现，甚至超额实现，这才让足球游戏玩起来成为一种享受。球员不会为了争夺一个半高球而别扭地原地俯身冲顶，也不会眼睁睁看着一个近在咫尺的球而不去拼抢，防守卡位不会无脑前冲，争


头球又回来了，一顶一个准


禁区里全是人，当队友距离你太近时，就会自动变傻

夺高空球之前会有明显的身体推搡。用张卫平张指导的话来说，这叫处理球很合理。

为了提高游戏的娱乐性和比赛的流畅度，FIFA 10适当调整了短传成功率和球员传跑配合的默契度。一方面，这使玩家容易打出水银泻地般的配合，提高成就感；另一方面，也使得缩水的比赛时间里玩家能够使用有限的机会打出更高效的配合，获得更良好的游戏体验。试想一下，如果将真实比赛的传接成功率直接照搬到游戏中，玩家只会在10分钟里不断地遭遇糟糕的传接配合，一次又一次地被击败，笼罩在挫折感中。篮球游戏通过提高投篮命中率的方式来控制游戏节奏和比分，没有24秒攻防规则的足球游戏通过调整传接配合成功率的方式来完成真实性向游戏性的妥协，就目前看来是一条成功的路子。一句话，FIFA其实利用AI为玩家做了很多事，你的球队里很多跑位、配合可能并不是你


禁区里的横传好用了不少


裁判都是英超里来的，一般的球都不吹，就是越位看得贼准

做出来的，但要打好比赛你还是要苦练基本功，不是坐享其成。反之，PES越来越想把更多的操作留给玩家，AI有问题，就让你自动调整比赛风格和卡片来做提高，但某些时候也会让本来就不太智能的球员AI更凌乱。

细节决定胜负，FIFA10在许多细节上都能让既热爱足球又喜欢玩足球游戏的玩家感动。"过人出招表"里数十种假动作囊括了你见过或只听说过名字的绝活儿，但并不是说玩家会做这些假动作就能如足球小将学会了必杀技一样纵横绿茵场了。物理引擎的出色和球员极其优秀的触球感让盘带感真实无比。压根不会用RS假动作只会普通变向加速突破的玩家，还是擅长蜻蜓穿花一样的假动作连续技达人都别想做出违背常理的举动来。当玩家操纵托雷斯背身拿球轻灵一抹过掉维迪奇，或用卡卡在高速突袭中连续变线让国际米兰整条后防风声鹤唳时，才会由衷感叹游戏和现实的重叠感。能够在游戏中最大化地实现自我对真实足球的理解当然是快事一件，FIFA 10让玩家玩得痛快，也充分的满足了自己对足球理解的妄想。

作为真实足球模拟器，FIFA还有很长的路要走，但作为好玩的足球游戏，FIFA 10已经做得相当漂亮了。

那，这孩子怎么办？

也许当你看到实况比FIFA差的论断时，已经翻过了这篇文章，或是将杂志撕得粉碎。如果你还没来得及这么做，那么我们稍微"找补"回来几句：其实我们对实况的失望不完全来自游戏本身。就像我们在文首那个故事里讲的一样，小明现在能考81分了，但他的爸爸妈妈总是幻想他曾经门门考100。媒体和玩家的心态也来自这里，我相信媒体里也有很多资深的足球游戏玩家，甚至可能就是实况的铁杆。前年，他们看到PES2008，冲着次世代的画面也要给个过得去的评价；去年，他们看见PES2009时还没有发现惊人的45度带球，于是评价也还马马虎虎。但总归事不过三，他们不会有耐心继续等下去了，于是你会看到PES2010的媒体和玩家评价充满了被激怒甚至无奈的情绪。在理智的前提下，适当地提出质疑并不是坏事，这总比有些人面对优化不好就说要"预判"，面对AI不足就说"你不那么打就行了"要强得多。

理智地看，实况系列并不是毫无长处，也不至于落后一个数量级。这两个游戏系列风格有所不同，直接的比较并不见得明智。如果欺骗一下我们自己的感受，我们可以说这几年刚好FIFA系列正在迅猛发展，而实况系列早就达到了一定高度，不容易再大幅改变。可以实况今后如何做，确实是一个大问题。还是回到开头那个故事里，小明因为玩"泡菜"，对学业已经意兴阑珊，但他邻居家的小强原本是个小流氓，现在却改过自新，一门心思要考北大清华，这上进心、荣誉感和拼搏向上的劲儿，小明真是没法比了。

K社累了，我们也是。小明迷失了，小明的爸爸妈妈也很困惑——好歹是个亲儿子，总不能扔了吧？但这个儿子该怎么办，这一家人想来想去也想不出个好主意。P


梅西的每脚射门几乎都是这样


绿茵传奇，仍旧不能想拿球就拿球

事件关注

永不熄灭的火炬之光

来自小工作室Runic Games的地城扫荡游戏《火炬之光》（Torchlight，实际上指的是游戏中的“火光镇”）是一款很纯粹的Hack & Smash游戏。在这个动辄使用蓝光光盘作为游戏载体的时代，这款游戏容量不过一张CD的清新作品却能够带来数十个小时美妙的游戏体验。没有任何花里胡哨的噱头，有的只是纯粹的装备搜罗和战斗的乐趣。

■重庆 Jump

“大菠萝”的血脉

我们知道，Hack & Smash游戏的开创者《暗黑破坏神》（Diablo）最早并非暴雪自家的原创作品，而是收购自小工作室Condor的半成品，Condor也成了后来的Blizzard North。《暗黑破坏神》及其续作大红大紫之后，一些原Blizzard North的成员一方面不满暴雪总部对他们的“创意整合”，另一方面也因为游戏制作理念南辕北辙，选择离开暴雪自立门户。尤为特别的是，Blizzard North的头目Bill Roper创立了Flagship Studios后，更是引来不少“早有二心”的前暴雪员工效仿。

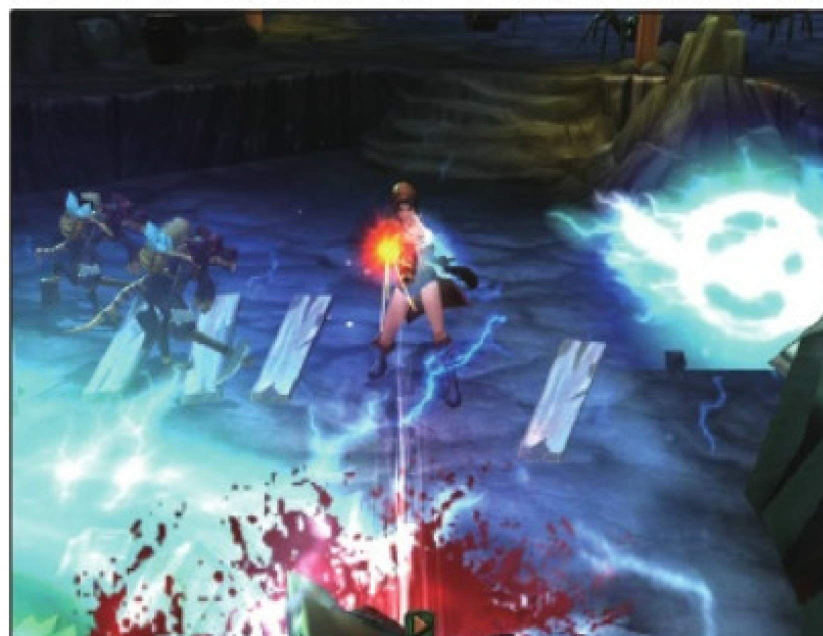

冒险始于这座琥珀矿井

《火炬之光》身上也继承了来自Blizzard North的血统，游戏主创Travis Baldree曾是一位忠实的暴雪游戏爱好者，他曾在2004年开发过一款类卡通版的地城扫荡游戏《黑暗预言》（Fate）并获得了相当高的业界评价。于是在《火炬之光》中，他得到了一名重量级人物的青睐——Max Schaefer。此君秉承了暴雪一贯低调的作风，甚至连名字也并不特别广为人知，却是Blizzard North的创始人之一，合作开发过《暗黑破坏神》及其续作的业界大腕儿。音乐方面，制作组请来了长期为暴雪谱曲的Matt Uelmen，关注过暴雪游戏音乐的玩家应该相当熟悉这个名字——从《暗黑破坏神》中的避难所到《魔兽世界》里的外域，玩家们聆听着Matt的音乐，在各个世界留下了自己的足迹，度过了一个又一个夜晚。火光镇的背景音乐酷似《暗黑破坏神》初代中的崔斯特拉姆（Tristram），幽然婉转的吉他旋律足够唤起深藏十数年的记忆，而在地下迷宫冒险时，耳畔响起的也都是似曾相识的音符，十足的怀旧风。

一次再典型不过的扫荡

任务也好，剧情也好，玩家只需要一个踢门战斗再扫荡的理由。火光镇的故事也并没有什么新意，这座城镇建造在一口年代久远的琥珀矿坑上。琥珀是这个世界的魔法之源，极其神秘，极具价值，也极度危险。忽然有一天，未知的怪物从地底的深处开始入侵这个世界，一位有名的法师带上了他的两位学徒来调查事件的始末，但这名法师却受到了黑暗力量的诱惑，转而打算唤醒潜伏在地底深处的邪恶。

玩家扮演一名偶然被卷入事件的冒险者，接受了一位法师学徒的委托深入矿坑寻找失散的同伴，却发现了这口矿坑深处连接着一座庞大的上古遗迹。冒险途中，玩家遭遇了堕落的法师。堕落


图形技术不足的地方用美工补足……


游戏的血腥表现酷似《暗黑破坏神III》的演示视频

的法师诅咒了玩家的角色，随着时间的推移，玩家也渐渐被诅咒侵蚀，只有寻找到遗迹最深处的上古神器，才能解除玩家的诅咒。

玩家可以扮演的冒险者有3名：毁灭者（Destroyer）是一名久经战场的

游荡者，这名战士型角色擅长使用各种武器和盔甲进行肉搏战斗；湮灭者（Vanquisher）是一名秘密的城市守卫精英，她是一名多才多艺的冒险者，来到火光镇调查矿井秘密，她能使用弓箭和枪械进行远程攻击，也能手持长剑利用灵活的脚步与怪物周旋；炼金术士（Alchemist）则近似于法师，他可以使用元素魔法，也可以召唤各种各样的帮手。


随机地城卷轴让玩家的冒险永不终结


颇有魄力的火海地狱场景

于是就诞生了一款再典型不过的Hack & Smash作品。它完美继承了暴雪的血脉，火光镇上各个NPC遵守的是很严谨的"Diablo式"规程：除了功能性台词和给玩家提供任务外不会有任何多余的废话。火光镇是游戏中唯一的城镇，无论玩家进入到多深的地城，最后也总是会回到这座平静的小镇来取得补给，整装待发，再干掉更多的怪物。小镇虽小，功能却一点不少，除了该有的铁匠、药剂师、魔法道具商人和赌徒，火光镇上也有自己的特色服务——附魔师能为玩家的武器附加特殊的魔法效果，甚至增加额外的宝石孔，并收取一定的费用。附魔也是有风险的，失败的附魔也许会让装备失去所有已经存在的效果。这听起来像是某些韩国网游喜欢的设定，但如果你知道《火炬之光》还有一个网游版本（一年后上市，国内由完美时空代理）后也许就不会觉得意外了。

模仿、整合与创新

《火炬之光》的基本游戏系统无疑是照搬自现成的《暗黑破坏神Ⅱ》，所有的基本操作方式、快捷键甚至连游戏音效都和Blizzard North大红大紫的Hack & Smash作品别无二致。不过制作组显然又从《暗黑破坏神Ⅲ》已公布的东西里获得了灵感（这大概就是拖拖拉拉的坏处），既是指画面风格也是指游戏相较《暗黑破坏神Ⅱ》改进的操作方式。游戏的画面引擎相当简陋，应该还是DX8时代的产物，但它不愧是暴雪传统的继承者和延续者，图形引擎技术含量不足的部分用美工来补足，最终使这款游戏的画面表现非常的……暴雪式——大手大脚的卡通人物，漫天乱舞、五颜六色的光影以及配合场景氛围的背景色，这都是典型的暴雪游戏风格。刀刀到肉的打击感和极为过瘾的飙血效果很接近《暗黑破坏神Ⅲ》的演示视频。操作上则结合了《暗黑破坏神Ⅱ》和《魔兽世界》，就像《暗黑破坏神Ⅲ》放出的演示视频一样，玩家可以在快捷栏上放置技能，并利用技能连击打出漂亮的伤害和视觉效果。

虽然只有3个职业可选，但每个职业不同的天赋使游戏有了更多的变化。《火炬之光》的天赋系统像是一个简化整合后的《魔兽世界》天赋树。比如战士职业毁灭者，根据天赋配点的不同可以成为双持狂暴战士或攻防平衡的剑盾型战士，典型的《魔兽世界》战士技能——如冲锋、盾击、旋风斩，也是样样俱全；湮灭者既可以如猎人一般使用爆炸射击和箭雨，也可以拿起匕首玩毁伤和刀扇。游戏的魔法系统则独立于天赋之外，多少有些向《暗黑破坏神》初代致敬的味道，游戏中所有的魔法都可以通过魔法商人和掉落来学习，只要属性达标即可，没有职业限制。这也为丰富职业玩法提供了更多的自由。

除了对以往Hack & Smash游戏的简单继承和整合外，《火炬之光》也不是没有自己的点子。从《黑暗预言》就开始引入的宠物系统在新作中得到了大幅强化。宠物不仅是玩家战斗的好帮手，也能如《地牢围攻》里的毛驴一般帮玩家捡装备，并可以暂时离开玩家


合理的跑位是Boss战胜败的关键


优秀的装备系统是地城扫荡游戏的核心，橙色装备总是让人向往的……

将身上的装备带回城去卖掉，省了玩家自己的奔波之苦。玩家可以钓鱼，不同种类的鱼可以将宠物变成有不同属性的怪物，使用对应元素相克的鱼可以让战斗事半功倍。随机地城任务可以让玩家在主线剧情之外也有不少可玩的延伸内容。如果你到这个份上还不过瘾，甚至可以去魔法物品商人那里买随机地城卷轴，使用后就传送到随机生成的地城里，继续无尽的升级刷宝之旅。

令人沉迷的核心乐趣

《火炬之光》最令人惊异的地方在于，仅凭400MB出头的容量就塞进了可以轻松娱乐好几十个小时而丝毫不觉得烦闷的游戏内容，Runic Games大可以面对一个材质包的容量就超过7G的


在地下城里也能感受垂钓的乐趣



恭喜升级……

《圣域2》（Sacred 2）之流摇手指。卓越的物品系统，畅快并富有挑战性的战斗（Hard难度及以上，并且游戏也有Hardcore，即死亡无法复活模式可选），加上丰富的职业玩法就构成了Hack & Smash的核心乐趣。游戏牢牢抓住了玩家心中对此类游戏最核心的期望，并将这些期望原本地还原——说起来容易其实并不容易做到。回头看看那些死在沙滩上的Diablo Too模仿者，那些壮观的尸体阵容，也就不难理解为何画面简陋、系统简化的《黑暗预言》《火炬之光》能再三得到媒体和玩家的一致认可。

这是一款精妙而神奇的游戏，既唤起了玩家对此类游戏最原本乐趣的印象，无数的致敬之处也让玩家的怀旧情结得到了释放。《火炬之光》成功了吗？就其20美元的售价和容量而言，这无疑是一款杰作。如果你不要期待过多，那么你就能获得你应得的乐趣——熊熊的"暗黑"之火，永不熄灭。

游戏英雄传

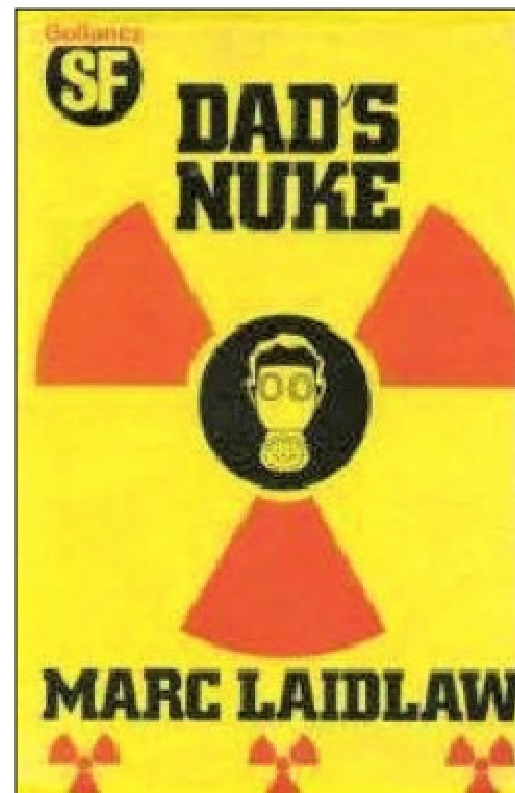




剧本天才

——马克·莱德劳和《半衰期》系列

■江苏 十大恶劣天气



《老爸的核弹》充满了戏虐和黑色幽默的氛围，这也是对当时流行的菲利普·迪克（Philip Dick，美国著名科幻小说家，架空历史风格的开山始祖，电影《银翼杀手》改编自他的作品）风格科幻小说的恶搞

我们都知道《反恐精英》是《半衰期》（Half-Life）的一款MOD，我们也都知道不少国内玩家是通过CS认识HL的，甚至当年有人认为HL是CS的一款MOD，因为它看上去是"CS生化危机版"。带着这种爱屋及乌的感情进入HL世界的玩家，很快就发现这款游戏并不"好玩"，因为它在开场的很长时间内只能让你坐在轨道列车中观看，连个可以对着扣动扳机的敌人都找不到，甚至"开战"之后的相当一段时间内，手上连把像样的武器都拿不着。多年之后，也有"小白"认为《辐射3》不是一款好玩的FPS，事实是它根本就不是FPS。当然，射击狂人们对HL的误解情有可原，因为在它不仅仅是一部FPS——在FPS的外表之下，是一部重量级的硬科幻小说，而这部巨著的作者Marc Laidlaw，自从与Valve Software结下不解之缘，就已经将全部的创作能量贡献给了这一互动数字版的科幻惊悚小说。

悲伤的大学

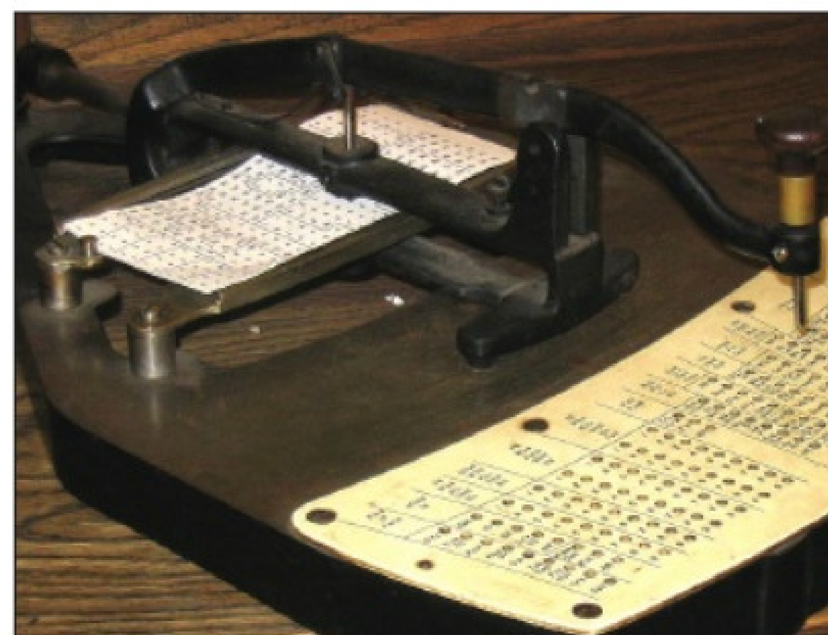
1960年，Marc出生于美国加州的橘子郡（Orange County）南部的拉古纳海滩（Laguna Beach）。他的童年和青少年时代平淡无奇。19岁时，Marc进入了奥勒冈大学学习，这也是他后来因为入错行而郁闷不已的开始——他主修的专业是"电子穿孔卡片计算机编程"。这一起源于19世纪的技术，在电子计算机早期发展过程中，一度被称为电子信息的主要输入媒介。而到了他的大学时代，已经成为一种夕阳产业。这一濒临死亡的专业技术，使得Marc惨遭"毕业即失业"的命运。在多方求职无门后，他不得不在旧金山的一家律师事务所充当文员，维持生计。在接下来的10年里，他就在同一个岗位上做着重复劳动。这种枯燥生活，也让内向的Marc经常通过脑补（好吧……幻想）来"充实"自己的精神生活。



美国加州的拉古纳海滩是度假胜地

老爸的核弹

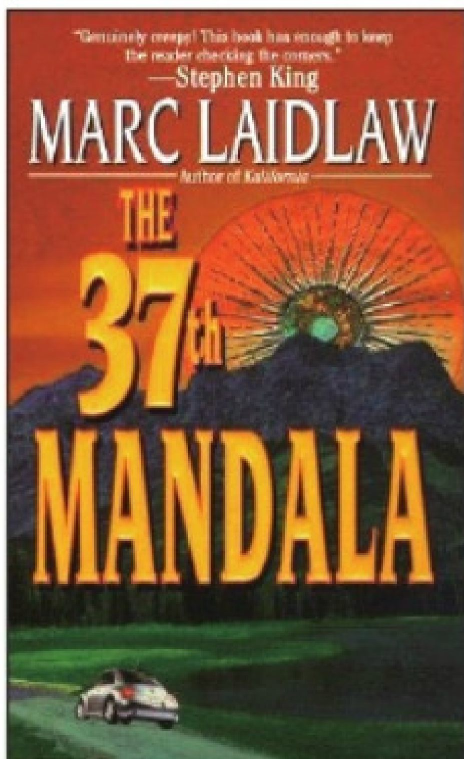
Marc的处女作——《老爸的核弹》（Dad's Nuke）就是在这样的生存状态下诞生的。这部短篇科幻小说充满黑色喜剧风格，为读者们描述了一个家庭在核灾难后的荒诞生存经历。小说的出场人物是这个家庭的父亲、母亲、女儿和一个8岁的变异儿子。他们住在一个被核弹毁灭的大都市的市郊。在人类文明已经化作一片废墟后，幸存者们用石墙将自己的棚屋牢牢围住，各个家庭的成员老死不相往来。爱迪生博士（Doc Edison）为这些幸存者提供有限的食物和计算机模拟系统（类似《黑客帝国》的矩阵），将他们牢牢控制在一个个封闭空间内，作为自己的实验室小白鼠。即便在这样的环境下，现代都市人的种种劣根性依然暴露无余。小说的主线，就是主角Johnson一家的老爸酸葡萄心理作怪，看到邻居在自家后院中架起一枚捡来的破烂火箭发射器后，攀比心暴涨，费尽心思找来一个核反应堆，给自家装点门面。



这种专业不知道已经落后了几个时代……

之后Marc的创作一发不可收拾，10年中先后推出了4部小说。1996年，Marc的《第37个曼荼罗》（The 37th Mandala），是迄今为止最为成功的一部文学作品。故事描述了一个名叫Derek Crowe的新世纪小说作家，依靠一部神秘的古书赋予的创作灵感迅速获得成

功，就在他拥有无数财富和荣耀时，隐藏在古文中的怪物——“第37个曼荼罗”也准备降临人世……这部作品荣获了当年世界恐怖文学协会的“最佳小说”，以及1997年世界奇幻协会的“世界奇幻奖”。

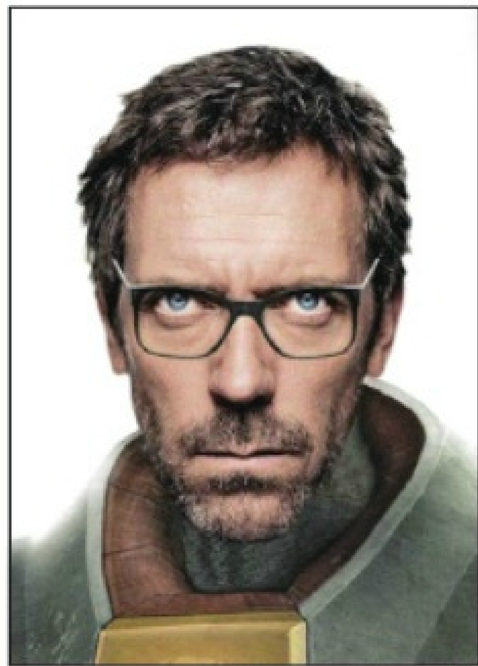


在科幻惊悚小说界赢得了极高声誉的《第37个曼荼罗》

当然，在游戏世界里也有Marc的忠实读者，HL系列的中心人物——Gordon Freeman就是其中之一，在他的个人储物柜中，玩家可以找到Laidlaw的3部作品——《第37个曼荼罗》《第三力量》（The Third Force）和《兰花食客》（Neon Lotus）。

转行契机

Marc一直以来都是一个轻度玩家，基本上什么都玩，也什么都不精通。据说那是因为1994年之前，还没有让他废寝忘食的游戏问世。1994年，他偶尔在朋友那里接触到了一款改变他人生轨迹的游戏，它就是《神秘岛》（Myst），除了优秀的游戏设计以外，令他最感震撼的就是作家精心用文字编织的梦幻世界，在计算机用图形营造的虚幻场景中能够轻而易举地实现。用数字互动方式来讲述故事，以及用计算机图形来构建场景，让Marc产生了浓厚的兴趣。


不少作家都喜欢在主角设计中融入自己的影子，也有人认为Freeman就是Marc的化身。Marc并不同意这一点，他说Freeman的设计原则就是为玩家提供一张白纸

在为著名的《连线》（Wired）杂志写过一篇关于《雷神之锤》的同人小说后，Marc决定离开已经呆了10年的律师事务所，此时他尚未找到新东家，也不知道自己的未来之路究竟在何方。这段时间，他靠给《科幻小说杂志》写短篇故事获得的稿费度日。由于自己在科幻界的名气，很多广告公司和大集团的公关部门都向他伸出橄榄枝，有趣的是，他拒绝了一切与坐在电脑前打字无关的工作邀请。

当Marc在旧金山的家中赋闲时，另一位本刊介绍过的游戏英雄——体型彪悍的Gabe Newell也在游戏的诱惑下，离开了微软，在华盛顿州的柯克兰创立了Valve Software。除了在软件业招兵买马外，大胖也想起了对创作游戏剧本感兴趣的Marc。接下来发生的我们已经非常熟悉：HL诞生，并且在游戏和科幻领域都占据了一席之地。

从进入公司至今，Marc一直与Erik Wolpaw和Chet Faliszek两位重量级游戏编剧共享一间办公室，这一组合也被称为Valve游戏剧情的发动机。

科学家会武功

作为HL的标志，Gordon Freeman让人过目不忘的形象，这是Marc担任游戏编剧后的第一个手笔。关于GF的定位，他说，之所以将Freeman设计成一个科学家，首要目的是将HL的主角形象明显区别于《雷神之锤》中的陆战队员以及《毁灭公爵》中那位满口脏话的肌肉猛男。

事实上，Gabe最初想把Freeman设计成一个完美无缺的“纯爷们”式英雄，而拥有全部关卡和故事生杀大权的Marc则坚持将Freeman设计成一个有缺陷，甚至有些反英雄特质的中心人物——正是他直接导致了黑山基地的那场灾难。Marc说：“某种意义上，Freeman与玩家有着惊人的相似，二者都没有任何的战斗经验，都十分脆弱，也都会自始至终笼罩在心理阴影之中——是自己的失误导致灾难发生。支撑Freeman战斗的唯一动力就是他的责任感，玩家也必须在一个个危险到来后，用勇气来进行抉择。”

Marc后来回忆，当时在为HL写剧本时，他对整个世界观没有完整的规划，因为整个初代的故事都发生在完全封闭的黑山基地中。在规划HL2的故事时，他首先想到的就是对黑山基地以外世界的扩展。“HL2对整个剧作组来说，是一次从零开始的征程。前作玩家并不知道黑山基地以外的情况，因此将他们带到‘户外’，看起来是绝佳的卖点。整个剧组团队对此都表示谨慎的乐观，因为脱离了‘黑山’的HL有可能会变成一部狗尾续貂性质的续集。”为此，Marc提出将前作中标志性元素“便携化”的设想，如核心科学小组、Kleiner博士，以及其他原“黑山”角色的继续登场，让他们随着剧情活跃在不同的故事发生地。Marc认为应该重点强化角色的互动，让他们的一言一行和一举一动，都让Freeman的扮演者们感到自己在陌生环境中所进行的，正是上一次冒险的延续。


Marc和Gabe Newell都认为，HL2不能只有简单的找人杀人，他们增加了许多人情味，比如Alyx对父亲的情谊


离开了古堡、僵尸的《生化危机5》已经没有了“生化”的气质，而走出“黑山”高墙之外的HL却依然是HL，这就是编剧对故事驾驭能力的区别

人物是小说的中心，Marc在HL2的剧本中贯彻了这一创作原则，使得整个HL2的故事在深度上大大拓展的同时，依然拥有出色的可控性和延续性。

第三章

《求生之路》的辉煌，让Valve的工作重点暂时离开了《半衰期2——第三章》的开发。在公开场合，面对玩家们剧透《第三章》的请求，Marc自然守口如瓶，但他透露了对整个系列剧情的一些想法。“我不认为EP3是整个HL2故事的终结，我所要创造的是一个开放的世界。就像从初代到二代，玩家们会发现HL依然是HL，而整个世界观已经被大大拓展了。”当然Marc也有一个小小的剧透：对HL3的规划已经开始了，这大概是一个能够让HLer们振奋不已的消息吧。

自从担纲HL的主角以来，Freeman就以他“桃李不言，下自成蹊”的方式，默默地为玩家呈现着庞大的剧情和世界观。而自从进入Valve以来，Marc除了在《科幻小说杂志》发表过几篇短故事以外，竟然没有HL以外的作品——他将全部的创作精力都给了HL。如果说Freeman这位“科学家出身的武术家”，与Marc这位“学技术出身的小说家”有哪些相似之处，那么专一和执着的精神，应该是其中的一种。

Marc说：“我精于此道，我热爱HL，我也乐在其中。”

▶名作纵谈

2012 那些世界末日中的人和事

■江苏 十大恶劣天气

“2012年12月21日，世界将会毁灭，人类文明会迎来终结时刻。”

据说这是玛雅人对世界命运的精确论断。精通天文、历法的玛雅人没有预测到自己的文明将被欧洲殖民者带来的天花病毒和枪炮武器化为乌有，却留给后人这样一个末日预言。他们告诉了灾难到来的确切日期，但没有说明全人类即将面临的是何种惨剧。后人们不得不费尽心思开始脑补，除了核战、病毒这些“常见”方式以外，伪科学工作者们更偏爱一些奇怪的理论，比如“太阳风暴”“地球磁极颠倒”“行星运行轨道冲突”等等——反正大家也不懂！当然，在人类安全度过上一次本应“发生”在千禧年的世界末日后，面对即将到来的下一次末日还是有些淡定的，这就让“2012”的娱乐价值，远远超过了它所应带来的恐慌效应。

也许我们真的有幸作为这个“预言”的见证者，也可能会再次与之失之交臂，但不用感到惋惜，因为美国导演Roland Emmerich已经在灾难大片《2012》中，记录了这场席卷全球灾难的全过程。也许你还没有发现，影视工作者、通俗小说作家以及游戏制作人，早就费尽心思地描述着3年后人类不得不面对的这场浩劫。

来自白宫的威胁

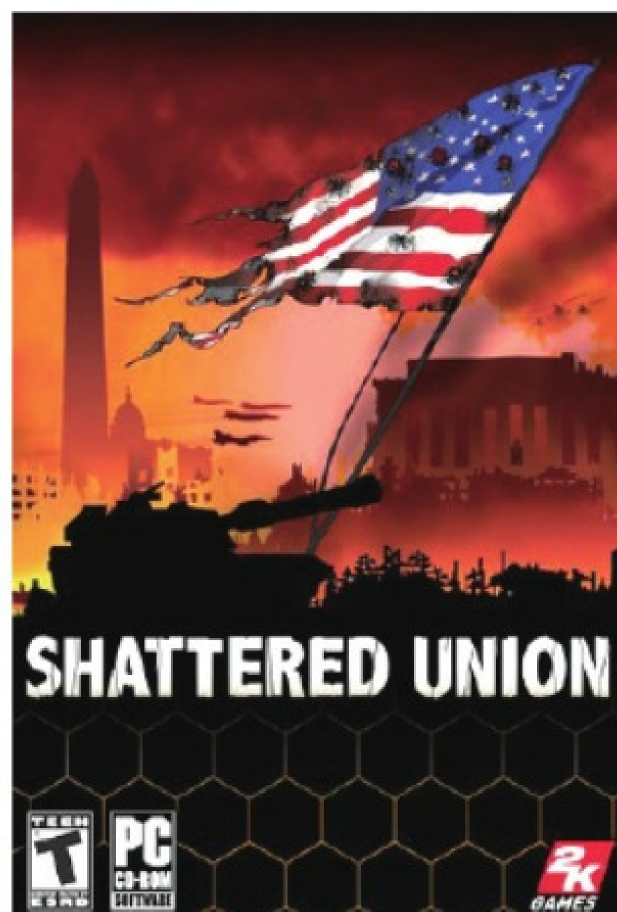
人类的天性告诉我们，不到危险找上门来，我们中绝大多数人的脑海中根本就不会有什么危机意识。因此最能引发我们对2012年担忧的，并不是核弹和UFO满天飞的壮观景象，而是现实中看得见摸得着的东西。

2005年2K Games发行的回合制策略游戏《破碎联盟》（Shatterd Union），将2008年的美国总统大选，作为2012年全美浩劫的开始。在小布什任期结束后，一位光看名字，就知道他比奥巴马更有总统像的新美国领袖——David Jefferson Adams最终入主白宫。这次选举的过程争议不断，上任后总统又遭遇丑闻，执政不力，于是他迅速成为美国历史上最不受欢迎的总统。抗议浪潮席卷全国，“独裁统治”催生的“民主恐怖分子”四处制造袭击事件。很快，Adams总统就祭起前任留下的“大规模杀伤性武器”——《国土安全法》，下令军队在全国大规模镇压反对者，并在大中城市宣布戒严。

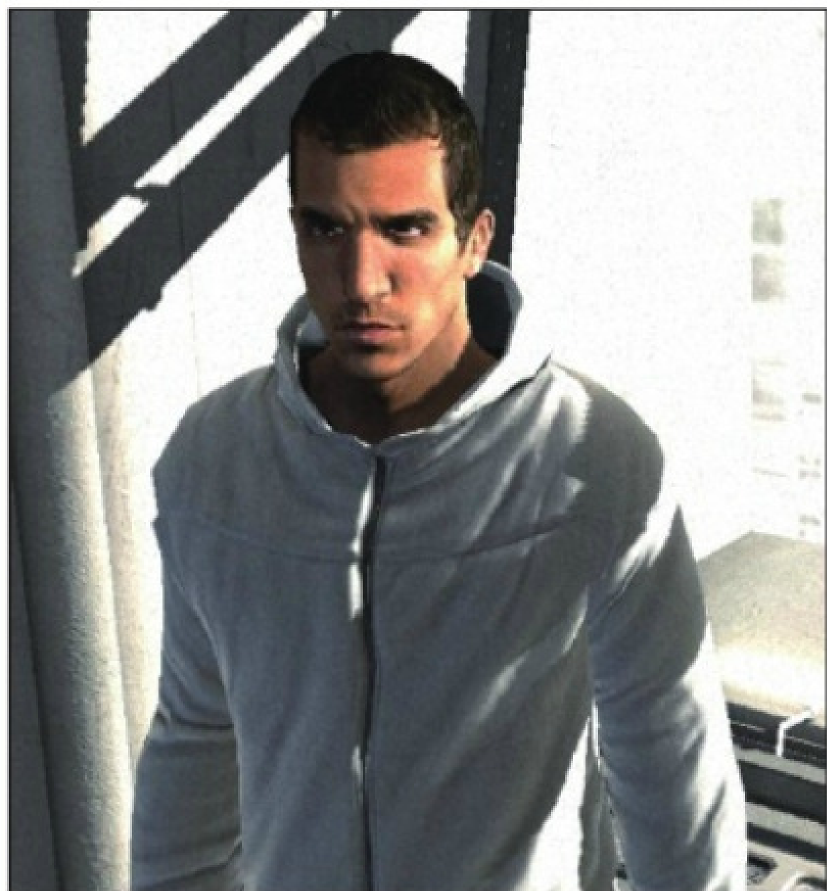


美国地图在这场战争中简化了很多

混乱持续到了2012年的总统选举中。美国最高法院裁定，除Adams外，全部候选人的参选资格非法，Adams在不经投票的情况下获得连任。可是在不久后举行的就职典礼上，华盛顿遭受一枚战术



《破碎联盟》中的第二次南北战争，导火索是一个独裁政府的垮台


长着一张大众脸的Desmond Miles，成为了揭露恶魔公司2012年夺取全人类意识阴谋的唯一希望

核武器的攻击，可恶的Adams连同他的法西斯内阁，以及绝大多数的国会议员在核爆中丧生。一个暴君的生命就这样结束了，但没有美国人会对接下来的一切感到欢欣鼓舞——第二天，加州宣布独立，德州宣布脱离联邦，成立“得克萨斯共和国”。不久之后，美利坚合众国分崩离析。俄国人也从阿拉斯加开始重走他们祖先们的路线，进入美洲；欧洲势力再度染指北美，他们争相在各州中扶持自己的代理人，一场惨烈的第二次南北战争就这样爆发了。

邪恶的宗教阴谋

Desmond Miles，一个“丢进人堆就找不到”的酒吧服务生，却被巨型跨国集团Abstergo绑架，用于测试他们秘密研究的能够通过DNA重现祖先记忆的设备——Animus，直到被接入系统的那一刻，他才知道自己居然有一位声名显赫的刺客老祖——Altair Ibn La-Ahad。通过造梦机，Desmon为Abstergo的研究者以及屏幕前的玩家再现了Altair的传奇——是的，欢迎来到《刺客信条》！

Altair的第一个任务，就是从基督教势力那里夺取被师父称为“伊甸园碎片”的圣物，但他的行动被神殿骑士大团长Robert de Sable阻止。在这次失败的行动中，Altair还违反了刺客组织的三大信条——“不要伤害无辜”“不要暴露自己”和“不要危害同伴”，回到总部之后受到了师父Al Mualim的惩罚。在被降级后，Al Mualim也给了Altair挽回过失的方法：为了结束中东旷日持久的血腥宗教冲突，阿萨辛组织需要刺杀基督教和伊斯兰两个世界的9个关键人物，此外师父还下达了一个附加任务——夺回“伊甸园碎片”。

Altair成功干掉了前8个目标，他发现他们都与Robert de Sable有着密切的关系，在Robert的临终交谈中，Altair终于意识到一切都是师父的阴谋——Al Mualim本人就曾经是一名圣殿骑士。在当年基督徒血洗耶路撒冷时，被先后刺杀的9个目标连同师傅一起，在圣城的地宫中找到了“伊甸园碎片”，而自己履行的所谓“消灭战争发动者”的使命，不过是师父杀人灭口，然后将圣物据为己有的阴谋。

在回到刺客大本营之后，Altair质问Al Mualim为什么要利用自己，而师父却转而对宗教信仰大肆抨击，并以此揭开了“伊甸园碎片”的真相。原来这一圣物能够按照其主人的意愿，让周围的人们产生集体幻觉，师父特别提到摩西分开红海、埃及十灾、特洛伊战争中希腊众神的显灵等等事件，均是“伊甸园碎片”的作用。这一圣物之所以引发宗教派别的抢夺，是因为它所引发的幻觉，能够证明其拥有者宣传的教义的真理性和唯一性。Al Mualim认为，宗教纷争是导致战争的原因，只有自己掌握圣物，然后对中东人民进行洗脑和催眠，才能阻止战争的蔓延。在使用“鹰眼”能力识破师父用圣物创造的分身之后，Altair将Al Mualim一刀拿下。回忆重现的最后，“伊甸园碎片”为Altair展示了一个三维全息地球仪，上面标注了“伊甸园碎片”在地球上的全部分部位置——这也是全程监控的Abstergo公司最迫切需要知道的信息。


Desmond不但从DNA中读到了祖先的记忆，而且还继承了他们的特殊能力

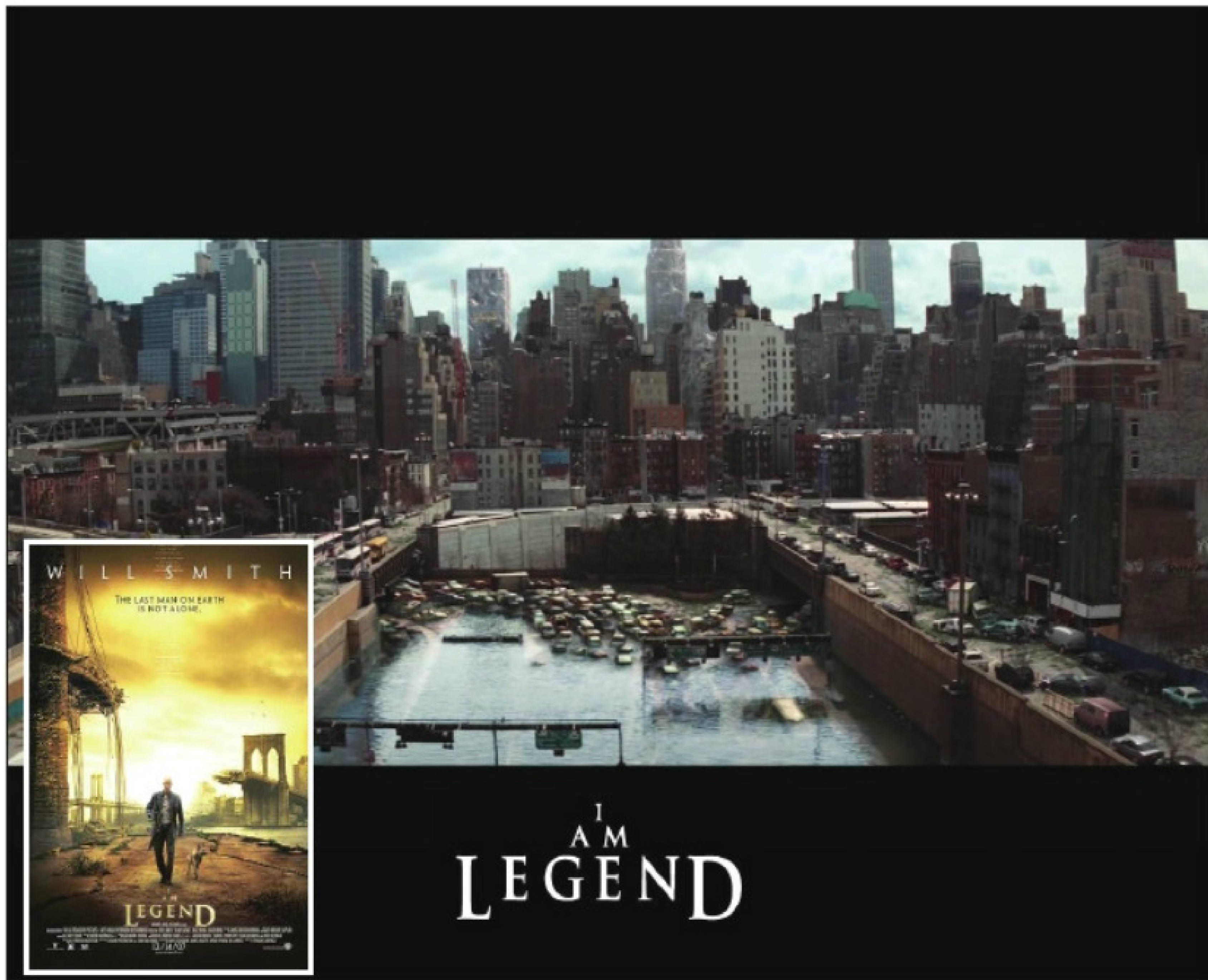

“造梦机”的性能不够稳定，这使得Desmond经常在重现祖先记忆的过程中醒来，这也给了他了解事情来龙去脉的时间

回到现实以后的Desmond被女研究员Lucy Stillman从屠刀下救走，但他依然困在了公司之中。长时间的再现祖先的记忆，也使得Desmond具备了鹰眼能力，他看到了公司墙壁上写满了各种语言的文字信息，其中都提到了世界末日的到来时间——2012年12月21日。真相也在游戏的最后被揭开：原来Abstergo正是当年圣殿骑士们的后代组建的公司，他们依然在履行着祖先交给的使命——找到“伊甸园碎片”，然后借助现代科技，将其通过数枚卫星送入地球轨道，来将整个人类纳入他们所需要的精神状态，从而让圣殿骑士获得地球的统治权——2012年12月21日，正是卫星发射的日期。剧情戛然而止，至于圣殿骑士们的阴谋是否会得逞，还要看《刺客信条2》中Desmond的能否在对另一位先祖——意大利贵族刺客Ezio的记忆重现中找到破解之道。


“伊甸园碎片”在Altair面前展示了一个全息地球仪，此时的他还不能理解其中的确切含义，但他的后人可以依靠它阻止2012年的这场灾难

新一轮的僵尸围城

和游戏里蜿蜒曲折的情节相比，2012题材的电影要直白得多，这种末世题材尤其受到僵尸片的青睐。“生化”



一支步枪、一条狗、一个硬汉，和一个2012年的纽约死城

玩家看到它们一定会充满喜感：首先是即将于明年公映的黑色喜剧《吐沫大作战》（I Spit on Your Rave）。在2012年伦敦夏季奥运会举行之际，一种能迅速将感染者僵尸化的病毒在英伦爆发。僵尸们疯狂地撕咬幸存者，地球很快成了一个僵尸星球。将人咬光后，如何把这群狂暴的生物给控制住，成为困扰僵尸王（由Noel Fielding饰演）的头等难题。为此它组织了一场娱乐全体“尸民”的音乐会，引发了无数的笑料。除了搞笑以外，这部电影在泛滥的僵尸题材中还有很多卖点，如“摄影机中容纳僵尸数量最多”这项吉尼斯世界纪录。

2012世界末日到来之后，最痛苦的其实并不是死者，而是在末日大地上不得不继续生活的幸存者，在以后的日子里，每时每刻都在煎熬他们的，将是孤独、悲凉、恐惧、绝望与那一丁点每天都在减少的希望。是的，在《我是传奇》（I am Legend，2007年）故事发生的3年前（2009年），一名科学家将病毒引入癌症治疗，不幸的是，潘多拉盒子由此打开：病毒杀死了癌细胞，但很快就在人体内产生变异，地球上90%的人就这样被杀死了。在剩下的10%的人口中，9%突变为了兽化、疯狂的“夜魔人”，最后的1%拥有病毒免疫力，这也是让他们活下来等待被僵尸们猎杀的原因。2012年，Robert（Will Smith饰演）已经成为了纽约唯一幸存下来的人。他每天按时起床、吃饭、看电视、锻炼，努力让自己相信“日常”生活依然在继续。偌大的城市空只一人，Robert身边只有女儿给他留下来的一条狗作伴，为了缓解孤独的煎熬，他每天都必须强迫自己的内心承认这是一个与往常无异的城市，甚至与音像店中的塑胶模特“交谈”。这种维持正常生物钟运转的循环往复看上去非常滑稽，而步入其中则更像是一种炼狱。影片中绝大部分寂静的环境与僵尸突然出现的场面形成巨大反差，这都凸显出了主人公内心的孤独与绝望。





伦敦2012年运动会，在这部电影中变成了一场僵尸闹剧

他每天都要驾车前往南街海湾进行无线电广播，发出的并不是求救信号，更像是希望幸存者接收到电波后能够前来与他做伴的请求：“如果你能听到我，如果有任何人可以听到我，我可以提供食物，我可以提供住处，我能够保障你的安全，每天中午太阳升到最高处时，我都会在这里等你。你并不孤独！”是啊，“你并不孤独”，听起来更像是Robert给自己编制的一个美丽谎言，也是他活下去的唯一动力。

但不幸的是，随着爱狗Sam的死去，他的信念彻底崩溃。在夜魔人最活跃的夜晚，他放弃了3年来通过研制疫苗来阻止灾难蔓延的最后希望，驱车前往码头去杀掉那些他曾经希望拯救的人形怪物——更主要目的是去寻死，结束这场2012噩梦。他试图拯救全人类，可却拯救不了3年来唯一与自己相依为命的爱犬。狗死了，拯救全人类的任务就成为了Robert生命中不能承受之轻。



《黑风——车轮战》告诉我们，在2012年，生存是一件比死亡更加痛苦的事情。这种景象不仅让人想起了《燃料》

影片的最后，Robert在僵尸围攻过程中引爆了手榴弹，将生的希望和试验成功的疫苗交给了前来投靠自己的母子（但在后来DVD的附加结局中，3人都幸存了下来，并且找到了人类定居点，这似乎是续集开拍的铺垫）。尽管这一Good Ending看上去是好莱坞大片的一种妥协，但不少观众还是偏爱这个结局，因为它让影片在信心毁灭的同时，又在最后重建了希望。

自然的报复

与今天动辄“全球毁灭”的灾难题材电影相比，早先的轮船、飞机失事，火山爆发，龙卷来袭只能算是小巫见大巫。不过我们也应该看到，如今的灾难电影已经从一味的渲染灾难发生过程，刺激观众感官的固定模式，开始向更具有现实意义的警示过渡。其中免不了一些肤浅的人性探讨，但至少目前观众还没有感到厌倦。同样是灾难片，你很难说新版的《海神号》（Poseidon，2006年）比《明日之后》（The Day After

Tomorrow，2004年）差在哪里，但是《明日之后》的确将笔触延伸到了灾难的背后（看起来《2012》的剧情走的也是这个路子）。

《2012》的导演Roland Emmerich一直是灾难片行家，这位德国人大概已经毁灭美国快10次了。《独立日》（Independence Day，1996年）中是外星人的疯狂攻击，

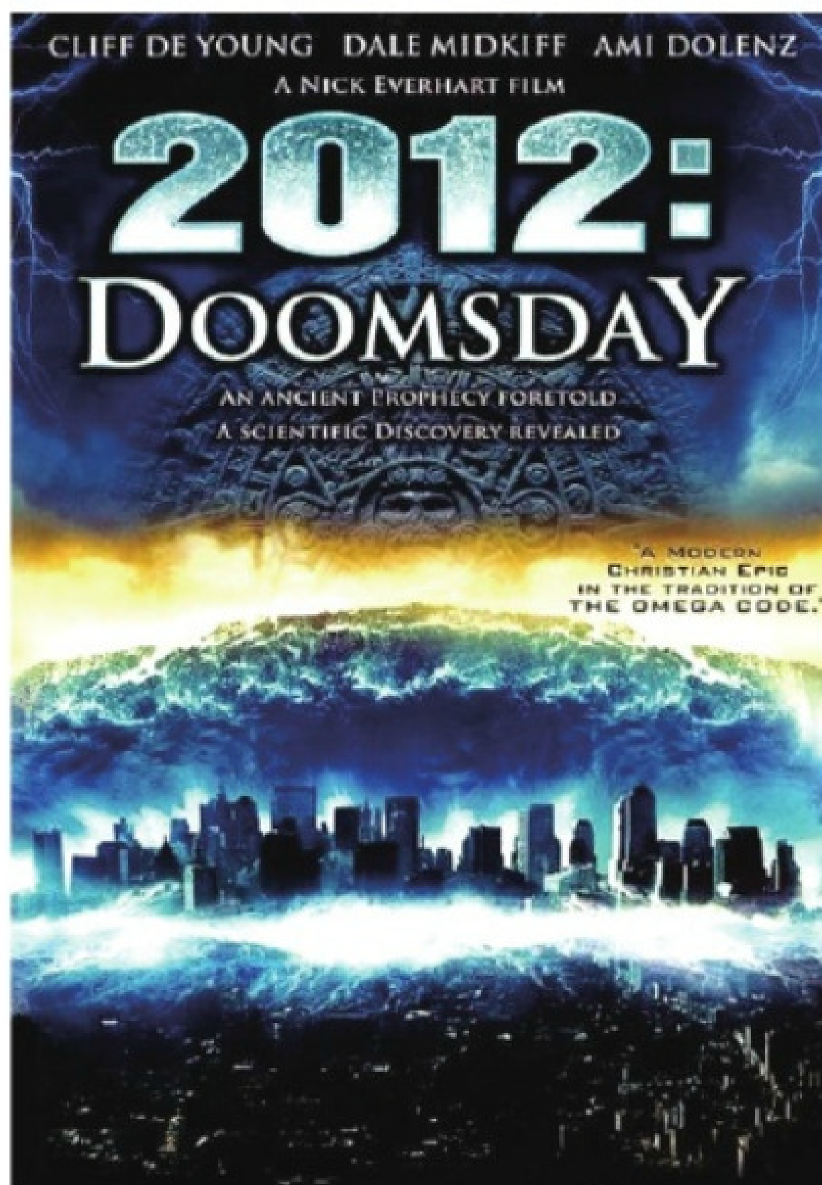


灾难游戏《洛城大灾难》（Bad Day L.A.）：判断游戏中的人是僵尸还是人类，答案是必须看……血液，人类血液是红色的，僵尸是绿的，当无法判断时，必须先攻击对方让他流血

《哥斯拉》（Godzilla，1998年）的灾难源头则是核辐射“催化”下的变异生物。到了《明日之后》中，他用逼真的视觉效果，对由于人类过渡经济活动所导致的生态危机的最终结果进行了预演。龙卷风袭击了洛杉矶，冰雹重创东京，暴雪覆盖了终年气温40度的新德里，而纽约在短短的一天之内从炎热陷入严寒，欧洲也在洪水之中不复存在。望着被冻成冰雕作品的帝国大厦、被大雪掩埋的白宫……任何观众都会看到今天对大自然的破坏，在明天将会导致的最直接后果。《明日之后》甚至讽刺了拒签《京都议定书》的美国政府（片中的总统在温室效应导致的风暴中丧生，而当初视警告如儿戏的副总统，只能去墨西哥去履行他的职责了）。《2012》中毁灭全人类的，同样是来自大自然的报复，或者说正是人类自己的双手，将自己带入了2012的末日。当你在电视新闻里听到“北极的冰山可能在10年内不复存在”时，以环保为招牌的灾难片一下子有了意义。Roland Emmerich甚至站到更高处，大言不惭地说：“作为导演，我必须让电影尽可能的具有娱乐性，但我首先要竖起一面警告的标志牌。”

灾难片对生态环境恶化的强烈关注是一种潮流，但这一命题在游戏题材中并不多见，大自然的报复仅仅是某些游戏里可有可无的故事背景。当然总有例外，2006年EA推出的《战地2142》中，北半球重新回到冰川时代，战争却一直都没有停止，东西方文明的战争机器为了争夺有限的生存土地激烈碰撞。2007年由Psychic Software制作的网络游戏《黑风——车轮战》中（Darkwind: War on Wheels）中，由于臭氧层被完全破坏，剧烈的紫外线杀死了地球上90%的居民，热带和亚热带地区变成了一片焦土。幸存者们依靠燃烧废旧垃圾，食用腐烂的尸肉维生。用废弃车辆改造、拼装的各种威猛战车，成为了人们手中最重要的生存工具——这就是发生在2012年的故事。

即将在明年初发售《生死边缘》（Brink，由Bethesda Softworks发行）中，厄尔尼诺效应导致两极冰川融化，急速上涨的海平面于2012年淹没了地球上所有适合人类居住的陆地，也灭绝



《2012》其实有点晚了，2008年，美国人就拍出了一部《2012世界末日》。2012年12月21日，在这次史无前例的灾难中，4个素不相识的人踏上了探寻墨西哥古代玛雅神庙的征程……

了绝大多数的人口。地球上最后的幸存者们居住在一个名为“方舟”的巨型人造海上浮动城市中，这里的首脑者以“改善人类生存状况”为名，借助“方舟护卫队”进行法西斯统治。不满奴隶式生活的人们则组成了反抗军，与政府军进行游击战——难道制作组是在观看《2012》的预告片后产生的灵感？

结语

随着游戏在声光和互动手法上的强化，游戏在“战争片”（FPS/RTS）、“动作片”（ACT）、“恐怖片”等领域，都具备了和顶级电影比拼演出效果的实力，甚至开始被改编成电影。但是在“灾难片”领域，绝大多数“类型游戏”还没有脱离仅仅将灾难作为故事起因或背景的设计，像《辐射》这样利用劫后环境探讨人性的作品依然不多见。灾难片不仅仅输出一种视觉满足，它更是社会心理的真实写照，它所提供的不仅仅只是个体心灵的震撼和替代体验，更是在极端环境下人类众生一体对生命的感悟。无论是游戏还是电影，在不同的表现方式下，其核心都是相通的。

2012年已经很近了，那些榨取2012剩余价值的制作人们，也需要赶快了！



《危机边缘》中，地球上唯一的人类定居点就是这座名为“方舟”的人造浮动城市

战场2——非洲1943
Theatre of War 2: Africa 1943

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

如果你打心眼里蔑视那种狂造坦克以兵海冲锋淹没弱势之敌的所谓即时战略游戏，如果你也看不上那帮击键频率接近人类神经极限的纯竞技流玩家，如果你自认对近现代军事战史有深入研究，比如能准确回答二战中德国总共生产了多少辆虎式坦克，斯大林格勒会战中苏军的布局防御和反击战术等专业性问题，那么恭喜你了！1C公司新近推出的《战场2——非洲1943》正是阁下一直在寻找的学究派装甲模拟极品。与2007年面市的一代一样，这款游戏继承了参数严谨和画面简陋的特点，本作以1943年德军和英美联军在北非战场的角逐为背景，你将有机会在美德英三大战役中分别扮演三方指挥官，以自己的军事才干重新谱写北非战役过程。在本作中永远别想找到《命令与征服》风格的快感，近千米距离上的火炮对射可能会令很多追求热血煽情的玩家倍感郁闷，每一名士兵、每一辆坦克、每一门火炮都是珍贵筹码，要想获得胜利你不仅要对二战时期的各种经典兵器特性了如指掌，还必须懂得利用地形限制敌人视界，明白情报侦察的重要性，知道战场上弹药总是有限的，关键时刻还要敢于投入全部兵力豪赌胜负。更多时候，你需要向上帝祈祷自己即将发射的那枚穿甲弹能够准确命中对面山脚下敌军坦克的履带，当然如果你连穿甲弹和高爆弹的区别都搞不清楚，那就完全没有必要尝试这款游戏。



战场兵法

单机战役模式下每关任务都有四个阶段，首先是战前调整部队编制，菜单界面中上面是预备部队，下面是参战部队，玩家可自行调整参战部队类型，但从预备部队中增购新的参战单位需要消耗点值，点值不够的情况下可以出售参战部队中不太重要的单位；进入战场地图后玩家可在方格区域内随意拖动参战部队头标将他们部署到理想位置，因为这款游戏中无论坦克还是步兵响应速度都很慢，所以选择个好的初始位置有时能占很大优势；部署完毕后点击画面正上方的红色开始键即可正式投入战斗，游戏中玩家还可根据自己需要进行暂停、半速、倍速调整；胜利后己方剩余部队将获得经验值，玩家可选择不同士兵或乘员加点提升属性，也可以让系统自动加点。

选择有利于己方的地形进行战斗可以更好地保护自己消灭敌人，战前部署时放置单位后后可选取该单位并按W键显示火力射击线，火力射击线上的绿色部分是本单位视线范围内，红色部分为视线外但火力可覆盖范围，如果出现黑色部分则表示有障碍物阻挡弹道，玩家需要反复调整位置，直到火力射击线末段全部为红色才能保证顺利攻击预定区域。战前部署阶段尤其要注意调试重型武器射界，别等到开打后却发现面对冲上来的敌人自己的重机枪和大炮都不吱声。注意拥有曲射能力的单位可以不用遵循这个规则，例如德军75毫米le.IG18步兵炮，或者步兵隔障碍物投掷手雷，这种情况下按W拉出的火力射击线末段虽然是黑色，但鼠标悬停在目标上仍显示完整的准星图标则表示可以命中。

战斗后幸存的步兵或装甲单位可以带入下一关，下一关开始前这些部队会出现在预备部队栏中，玩家需要支付点值才能购买他们加入参战部队。如果玩家直接从战役菜单中选择开始某场战斗就不会有带过关的单位，要想

精品	总评 8.2
制作	Battlefront.com
发行	1C Company
类型	即时战略
语种	英文
文化包容性	8.5
上手精通	8.0
画面	8.0
音效	8.5
创新	8.0
剧情	8.0



充分利用地形隐藏自己

培养全程通关的精锐部队，建议最好在过关后下一关调整部队编制界面下存个盘。如果失败后也可以提取进度重新再来，假如直接选择重新开始战斗，原先带过关的单位都会不再出现。本游戏在战斗中无法维修受损车辆，也没有补给车补充弹药的概念。步兵可以靠近阵亡的敌我士兵尸体旁自动拾取武器弹药，战车和火炮单位基本是耗光弹药就成废物。敌我双方的坦克、车辆、火炮只要没被完全摧毁都可以带到下一关，方法是战斗胜利后不要点击结束键，派步兵进入受损车辆后再结束战斗。属于己方阵营的装甲火炮单位会被自动修复并补满弹药，然而不幸的是，缴获的敌方装甲火炮单位过关后既不会被修复也无法补充弹药，也就是说缴获敌方武器基本没用。

坦克是战场的灵魂，攻防作战都离不开它，手上没了坦克基本只能坐以待毙。对付坦克需要有火炮或坦克，步兵非常脆弱，机关枪一扫全趴下，一发高爆炮弹能炸翻一片，建议都留在安全



选定单位后按W键可查看其火力射击线



战斗结束后分配经验点数

地点充当战车乘员。军官因为侦察属性高，最适合派出去潜行侦察敌情。狙击手作用不大，还不如用来当侦察兵。反坦克步兵需在狭窄的城镇中才能有效遏制敌装甲单位，开阔地带冲上去纯粹是找死。任何情况下攻击敌坦克首先要做的是让它瘫痪，通常情况下拥有厚实护甲的坦克很难被正面秒杀，失去移动能力的坦克威胁相对降低，如果再打烂炮塔那就成了彻底的废物，不用彻底摧毁也可以置之不理了。选取己方坦克或火炮后，右键点击攻击模式图标进入子菜单，选择瞄准底盘模式能提高打坏履带的几率，选择瞄准炮塔模式能提高摧毁炮塔的几率，但是要记住任何模式仅仅提高命中几率，永远不要寄希望于一炮命中，如果还想再提高命中率只能集中火力射击一个目标。鼠标划过敌我双方坦克时，主画面右下角会出现该坦克的状态简图，受损部位以红色显示，如炮塔变成红色则无法发射主炮，履带变为



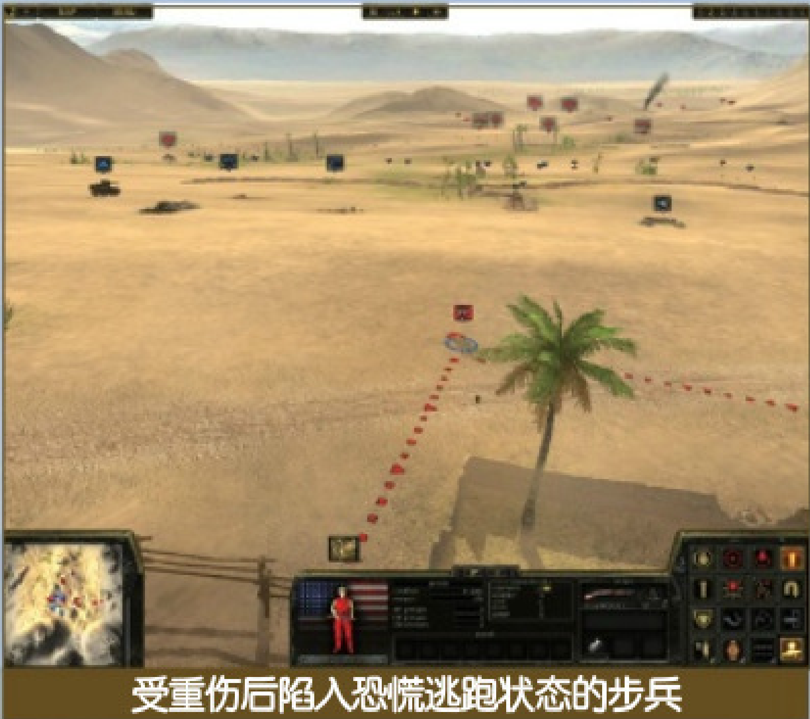
车轮或履带被击毁则丧失移动能力



坦克是战场之灵魂

红色则无法移动，车身变为红色表示护甲被击穿。

步兵虽弱但在特定条件下也能发挥坦克无法起到的作用，例如侦察、埋伏、抢占敌重武器等，用鼠标右键点击行动模式键可进入战斗姿态子菜单，其中可选立姿、跪姿、卧姿。按B键也可让步兵就地趴下隐蔽，此时进入埋伏模式，埋伏模式的步兵不会主动攻击进入射程内的敌人，除非敌人走近到50米内或已被敌人发现并攻击才会开火。按R键可让步兵进入潜伏模式，右键点击目的地后步兵会自动趴下潜行前进，途中如果发现远距离有敌人也不会主动攻



受重伤后陷入恐慌逃跑状态的步兵

击，以潜伏模式抵达目标点后的步兵会自动转为埋伏模式。战场上落单步兵或失去载具的乘员都应迅速趴下进入埋伏状态，这样既可以保住性命同时又能为友军提供情报侦察。当遭到毁灭性火力打击，或附近战友伤亡太大时，步兵会因为士气崩溃出现逃窜现象，此时玩家无法控制步兵，必须等待片刻后才能恢复正常，不喜欢这项设定的玩家可以在每关前的简报界面选择关闭士气（Morale）参数功能。

游戏中包括坦克主炮在内的火炮通常都配有多种弹头，如被帽弹道穿甲弹、合金穿甲弹、普通高爆弹、反坦克高爆弹、穿甲曳光弹、烟雾弹等等。被帽穿甲弹是在弹尖外装有一个韧性帽头，击中目标时被帽先行冲击装甲表面造成一定损坏，这样有利于真正的弹尖顺利击穿已破损的装甲。合金穿甲弹是以高硬度合金弹头高速直接击穿装甲，它的直射破甲效果最好。普通高爆弹用来对付步兵和装甲车，一炸倒一片。反坦克高爆弹利用爆炸动能而非弹头物理穿透效应击破目标装甲。穿甲曳光弹可在对目标射击时给友军火力提供指引。烟雾弹其实是游戏中最有用的炮弹，打一发到指定位置很快白烟弥漫，远处敌人看不清烟雾中是否有战车或人员移动，极其适合掩护坦克和步兵冲锋。

己方战车被摧毁或士兵阵亡时游戏会自动暂停并将画面切换到事发现场，这个设定对新手玩家比较有用，但对

键位作用

A：攻击	S：推进到
R：潜伏行进	B：埋伏模式
W：对准指定地点开火	D：防御或旋转视野
M：进入战术地图界面	E：移动到指定地点
F：撤出战斗退到指定地点	Shift+A：发射烟雾弹（必须装备有烟雾弹）
H：卡车或装甲车挂上/松开牵引火炮	Q：中止当前行动
X：射击模式子菜单	Z：动作模式子菜单
Tab：下一己方单位	Shift+Tab：上一己方单位
C：调整阵型	V：步兵自动拾取附近尸体上的武器弹药
G：乘员脱离载具	空格暂停游戏
Del：切换回默认视角	鼠标中键按住后可自由旋转视角
Insert：以聚焦跟踪镜头追随选定单位	F5：快速存盘
F6：快速提盘	

老玩家就有点烦人，混战中经常暂停游戏并乱跳画面。执行游戏安装目录里的Option.exe文件，进入配置界面后关闭智能暂停（Smart Pause）选项即可取消这项设定。



战役攻略

美军战役——火炬燃烧

第一关 费德谷口
Beyond the Faid Pass

背景介绍：

1943年2月14日，德军发动“春风行动”迫使北非盟军退守突尼斯边界。进攻前一天，盟军曾破译敌方密电获悉将有进攻，美第一军司令部随即要求下辖各部进入战备状态，但他们并不知道德军主攻方向。最高指挥部判断德军主力将从丰杜克发动进攻，其余方向皆为佯攻。同一天美军统帅艾森豪威尔抵达前线巡视部队，前线美军官兵的情况令他非常失望，大多数军官缺乏基本的战


远距离的战斗


榴弹炮阵地遭到德军飞机轰炸

术概念，没人知道如何修建防御阵地以及在哪里布雷，很多士兵居然不知道如何正确射击。艾森豪威尔认为第一装甲师的部署存在严重问题，如德军从师指挥部预判外的方向来攻，该师各部不仅无法相互支援甚至会妨碍彼此行动。

罗杰·沃特斯（Roger Waters）中校奉命在费德谷口阻击来犯德军，他的部队由斯图尔特轻型坦克、反坦克火炮和步兵组成。生于1907年3月31日的沃特斯入伍时已30多岁，是西雅图的一名学校教师，他是家中独子，父亲是当地教堂的牧师，母亲也是一名学校教师。沃特斯从童年时起就梦想成为一名飞行员，但造化弄人，沃特斯从马萨诸塞大学毕业后回乡任教，同年结婚生子，因家庭经济状况拮据应征加入美国陆军。


德军将由这条谷地发动侧翼突击


击毁所有德军坦克后获得胜利

沃特斯担任列兵一年后被送往军事院校深造，毕业后晋升为中尉并调往装甲部队服役，沃特斯思维活跃心胸开阔，深得下属拥护，他带的部队无论训练成绩还是纪律纪录均为最佳，战争爆发前沃特斯刚被调往一所军校任教。进入北非作战后，美军部队严重缺乏优秀指挥官，大批军校教师被抽调到北非，其中就包括罗杰·沃特斯中校。1942年11月，他指挥的装甲团迎来第一场战斗，因沃特斯指挥有方部队损失相当轻微，那次是追击隆美尔的部队，但现在他们将变成防御方。截止到2月14日前，沃特斯的装甲团是北非美军中战斗经验最丰富的部队之一，这支部队有半数以上人员是老兵。

战术指导：

本关首要任务是击退由东面而来的德军进攻部队，无论如何不能让德军进入地图最西端路口。玩家负责指挥西迪波兹村南翼防御阵地，北翼由黄色友军驻防，友军兵力不少但战斗力低下，如让其独立作战极可能被德军正面突破，因此战前部署要将所有坦克放在邻近友军阵地处，开始战斗后尽快移动到地图西北方的友军阵地后侧提供纵深火力支援。德军首波攻击来自东南和东北方向，三号坦克和装甲车为前驱，后跟随大批步兵，不过在强大的正面火网前这样的冲锋基本是送死。打退第一波进攻后获得战斗机增援图标，马上召唤战斗机前往地图东部巡逻，因为很快德军斯图卡轰炸机会出现并轰炸村子，战前也应将2门40毫米博福斯高射炮布设在靠近前线的安全点以便压制敌机。接下来德军会采取侧翼突击战术，以机械化部队沿地图北端从友军阵地旁的山谷中快速推进迂回至村子西面，如果这招得逞，绕到村子后面的德军部队将从后面攻击并撕破己方正面防御阵地。要破解德军这记杀手锏必须尽早将所有坦克调到地图西北方的山谷，争取在谷口阻击德军机械化突击队，即便部分德军突出山口也要全力追击歼灭，确保己方防御阵地后侧安全。与此同时获得坦克和步兵增援图标，马上召唤3辆增援坦克协助封堵企图突破谷口的敌人，分乘3辆装甲车的增援步兵可派往南翼阵地协防，击退各路德军后获得胜利。战前调整部队编制时强烈建议将只有37毫米主炮的M3A1斯图尔特轻型坦克换成装有75毫米火炮的M3中型坦克，用37毫米炮去对付精锐的德军装甲部队完全是拿士兵性命开玩笑。

第二关 西迪波兹之战
The Battle of Sidi Bou Zid

背景介绍：

1943年2月14日天黑时分，德军攻陷西迪波兹村，艾森豪威尔的担忧变成了现实，缺乏实战经验的美军伤亡惨重，狡猾狠辣的德国人总能找到他们的软肋予以痛击，艾森豪威尔的部队溃不成军。大多数美军士兵是第一次看见德军坦克，他们目睹身边的友军坦克一辆接一辆被摧毁，而敌方战车却几乎毫发无损地逼近，这种情况下任何人都会


迅速靠近友军炮阵防备敌人突袭

陷入崩溃。惊惶失措的美军丢掉多处阵地，也有少数部队勉强挡住了德军进攻，但由于实力对比悬殊，很多部队减员严重。沃特斯的部队因为配合得当，防御阵地又坚固，所以伤亡不大。2月14日当晚，沃特斯接到撤退命令，这个命令来得非常及时，否则中校的部队肯定会被德军合围。沃特斯很幸运，被他一度击退的德军放弃了正面进攻，敌人打算从侧翼实施突破。2月14日深夜，沃特斯下令各部巩固防御阵地并做好独立战斗准备。当晚他联系了指挥部，参谋长向他传达艾森豪威尔的最新命令，2月15日早晨向占据西迪波兹村的德军发起全面反击，夺回附近所有丢失的阵地。沃特斯回答说他手上没有足够兵力和重武器完成这个任务，很快一个原本由阿尔基中校带领的坦克营被调拨归他指挥，这支部队装备了最新式的谢尔曼坦克。指挥部相信这样一种强大的武器足以把德军赶出费德谷口，但是他们忘


以105毫米榴弹炮的射程优势轰击村中守敌


步兵集群迂回到村子东北角发起冲锋

记了阿尔基坦克营中大多数人都是新兵。2月15日早晨，坦克营开始向西迪波兹村进发。

战术指导：

本关美军默认兵力为6队步兵6辆M4谢尔曼坦克，开局从地图西北角登场，首要任务是攻占位于地图东南方的西迪波兹村。出发点下方不远处是黄色友军的火炮阵地，那里有3门105毫米M2A1榴弹炮。开始后立即派步兵跑步进入友军炮阵获取控制权，同时坦克跟进保护好大炮，炮阵南面一支德军机械化部队迅速杀来，他们的目标是摧毁这3门榴弹炮，如果一时疏忽让他们得逞，后面进攻西迪波兹村的战斗会因缺乏火力而难度大增。收缩部队驻守炮阵后面的村子，不要妄想立即向西迪波兹村发动进攻，村里有包括3门88毫米炮


废墟中双方步兵混战

在内的强悍火力，村外的伏兵更多。派出军官关闭自动射击和自行移动功能后以卧姿从炮阵前的大凹沟两侧向前摸索侦察，利用狙击手、坦克和榴弹炮的远程火力敲掉发现的所有敌火力点。不久后又一支德军装甲部队会从地图西南路口出现，提前组织好坦克群以密集火力歼灭它们，此后玩家会获得轰炸机增援图标。派出小股步兵从大凹沟南端向村子发动佯攻，目的是引诱德军最后的增援部队从东南路口登场，同时己方也会获得坦克和步兵增援图标。注意节约使用增援的M10 GMC反坦克战车，它们唯一的武器是76毫米主炮，因为炮弹数量有限，建议由玩家手动控制射击敌坦克，只要能将所有德军坦克打瘫，这场战斗就稳操胜券。用运载步兵的装甲车挂上105毫米榴弹炮转移到更适于轰击村中目标的新阵地，同样要注意节约弹药。摧毁所有敌坦克和火炮后，步兵发起冲锋清剿村内残敌即可获得胜利。

第三关 斯贝特拉战役
The Battle of Sbeitla

背景介绍：

反击失败后美军因损失过大被迫撤往斯贝特拉，看起来败局已成定势，可命运女神却突然改变了主意。以一级上将冯·阿里姆为代表的德军指挥部坚决反对隆美尔要求立即追击以扩大战果的建议，美军藉此获得24小时喘息调整，他们利用这段时间在斯贝特拉重新整编部队并构筑防御阵地，姗姗来迟的德军坦克靠近这座小镇后遭到从未有过的顽强抵抗。罗杰·沃特斯对事情总有深入见解，在军校的时候他仔细研究过所有与装甲战争有关的新理论，也拜读过曼斯坦因和古德里安的著作，还曾与学生们探讨过战斗中敌人可能采取的各种行动，现在他必须亲自来实践这些知识了。2月16日全天沃特斯都在忙着部署防御阵地，他有足够的时间推演即将打响的战斗。沃特斯尝试着站在隆美尔的角度来推测敌人的行动，即使在防御中隆美尔也绝对不坐以待毙，他肯定会努力在中午前拿下斯贝特拉，如果这样的话，德军很可能再次绕开正面阵地采用侧翼突破战术。沃特斯决定通过坚守消耗敌人攻势，然后以阿尔基坦克营发动全面反击，这个计划听起来很不错，但是他们能成功击退隆美尔的进攻吗？这对沃特斯来说可不是个容易回答的问题。

战术指导：

战前调整部队编制时剔除M3A1斯图尔特轻坦克，换上M4谢尔曼和M3中型坦克，另外尽量购买反坦克步兵小组。斯贝特拉镇东倚险峰南临河谷，东南方向山谷中还有一处黄色友军驻守的通讯营地。德军由东面、东北和


德军进入河谷后分兵进攻友军驻守的通讯营地


狙击手前驱侦察敌情


德军坦克沿着河滩作机动包抄

北面而来，东面来敌进河谷后会分兵去攻友军通讯营地，玩家可用远程火力尽量为友军提供支援，如果通讯营地被德军占领会接到一个将其夺回的分支任务。德军前锋冲入南端河谷后不会硬冲正面那条狭窄坡道，如果玩家在这里布下重兵就打错了算盘，因为狡诈的敌人会沿着河道一直向西前进，绕到西南端后从另一处坡道突入镇子后方。在镇南临河高地边上布设


突入村中的德军坦克

坦克或开战后将榴弹炮拉到这里可有效杀伤河道中经过的敌坦克，同时要记得在西面坡道前架设M2勃朗宁重机枪压制敌步兵。北面和东北方向来的敌人因地势平坦推进速度极快，因此战前部署时应尽量将105毫米榴弹炮和40毫米博福斯高射炮放到镇南临河高地附近，最佳地点是水塔旁的树林中，这里地势较高位置也相对安全，重机枪安插到镇内建筑物死角中避免被敌远程火力直接摧毁，反坦克步兵潜伏在镇内房屋里准备展开殊死巷战。开战后最大压力来自东北和北面的攻击，远程反坦克火力全部选择底盘射击模式，只要能挡住德军装甲冲锋就可保镇子平安。7分钟倒计时结束后得到增援图标，立刻召唤援兵加强己方火力，增援部队会从地图正西侧路口出现。如果德军突入镇子北部占领无线电台，玩家需组织反击将他们驱逐出去，否则无法获得增援。战斗的重点仍然是摧毁德军坦克，只要打掉它们很快就能赶跑敌步兵赢得胜利，但如果己方反坦克火力不幸全灭的话，那就意味着失败。这是一场极其艰苦的防御战，建议玩家多存盘。

第四关 凯撒琳山口
The Kasserine Pass

背景介绍：

沃特斯中校的部队在斯贝特拉成功挡住了德军进攻，他们甚至还发动了一次反击，不过整个战区形式对盟军来说并不乐观，因此沃特斯所部奉命撤退到凯撒琳山口。尽管盟军节节败退，但沃特斯的部队却取得了出色战绩，他们的英勇战斗使盟军主力在后撤中仅受到轻微损失，美军官兵也认识到德军并非不可战胜。盟军再次走了大运，意军和德军指挥部仍在争吵不休，隆美尔坚持从西北方向进攻特贝萨切断盟军补给线，他相信只要再度重创敌人，盟军主力将不得不撤回阿尔及利亚。可惜冯·阿里姆的看法截然不同，阿里姆的过分谨慎激怒了隆美尔，他一气之下把自己的作战计划转交给意军指挥部。意大利人同意进攻，但要求改从北面攻击塔莱和勒科夫，隆美尔对这种鼠目寸光的决定无可奈何，他只能修改原先的作战计划。所有这些变化都对盟军有利，他们拥有更多时间备战，艾森豪威尔调来更多部队投入战斗，盟军很快在数量上取得了绝对优势。盟军指挥部认为凯撒琳山口非常适合防御作战，反坦克炮火力可以轻易覆盖两山之间的狭窄谷地。2月19日清晨，沃特斯中校接到艾森豪威尔命令以步兵和火炮构筑防御阵地阻挡德军进攻，与此同时一支英军装甲部队也在赶来增援的途中。

战术指导：

凯撒琳山口地势险要，山谷中部东西走向排列有三处黄色友军驻防阵


坚守山谷出口


德军铺天盖地而来

地，德军主力会从地图东南角山谷入口杀来，另有小股敌步兵会从正南方小径偷袭友军反坦克炮阵地。玩家控制的部队驻扎在地图最北端的山谷出口，首要任务是坚守眼前的三条谷道，不得让任何敌人进入北端路口。部署时榴弹炮和坦克都尽量往山坡上放，力争作到可以同时射击三条谷道里出现的敌人。另外本关有个非常重要的分支任务，德军先头部队入谷后会立刻派遣炮兵观察哨组潜入到地图西北方的山脚下，他们指引


尽早派步兵消灭德军炮兵观察哨组


扼守两处山谷中涌出的敌人

的迫击炮弹会如雨点般落在己方防御主阵地上，因此开局后要马上派至少2队步兵前往山脚下的树林里埋伏，等待这个炮兵观察哨组靠近后将其迅速全歼。如果不尽快解决这个威胁，玩家将损失主阵地上的全部反坦克火力。开局后德军涌入山谷很快突破东南方友军前哨阵地，接着他们会作横向推进，然后根据战果随机选择一条山谷扑向玩家阵地。阻击战重点仍在打德军前锋坦克，所有反坦克火力换上穿甲弹，开启底盘射击模式，打坏对方履带使其丧失行动能力后立刻切换目标。坚守至倒计时结束后，一队英军MK-II瓦伦丁坦克出现，他们会自行发动反击将德军赶回山谷入口。片刻后德军又会发动新的进攻，提前将反坦克步兵埋伏在路边岩石或坦克废墟附近，集中火力齐射冲在最前面的德军装甲单位，这次击退德军后即可获得最终胜利。

第五关 前往特贝萨
On the way to Tebessa

背景介绍：

1943年2月21日，沃特斯中校奉命前往师指挥部参加一个由艾森豪威尔主持的军事会议，这次会议制订了一套新的作战计划。所有盟军指挥官都认为德军疲态已显，对德军后方部队调动的情报侦察证实了这点，敌人已经用光了

预备队，连续几天的辗转奔波也让德军士兵们精疲力尽。会议结束时，沃特斯中校没想到自己竟被委派指挥一支战斗队，这支部队隶属于B战斗群。一小时后，沃特斯收拾行李赶往特贝萨走马上任，就在出发前他收到家里来信说，妻子为他生下一个女儿。这是沃特斯来到非洲后听到的最大喜讯，军事会议上困扰他的各种烦恼顿时烟消云散。远离故乡与死神相伴，这种情况下一个新生命诞生的消息意义非凡，沃特斯甚至有了一种此前从没有过的顿悟。在和平岁月中，新生命的诞生是最平常不过的事情，可现在……沃特斯突然发现自己是如此憎恨这场战争，憎恨那些发动战争


南部小山至关重要


北面来敌推进速度极快


榴弹炮立刻换上反坦克高爆弹

的人，他不能理解为什么人们在无法达成谅解时宁可让无辜的同类去送死。此前他相信任何事都有解决之道，但现在他做梦也没想到，24小时后自己要指挥一帮人去杀死另一帮也有孩子和父母的人。有那么一瞬间，罗杰·沃特斯感到了恐惧。不过当抵达特贝萨后，他收起这些灰色念头全力以赴地履行自己的职责。2月22日凌晨，沃特斯中校像一名真正的战士那样带领部队投入战斗。

战术指导：

特贝萨的美军防御体系分为南北两部分，南部阵地以一座小山为核心，北部阵地是一座军营外带两条战


被打烂履带和车身护甲的德军三号坦克

壕。德军分三路逐批次由东南、北面、东面而来，仍然是典型的坦克领头快速冲锋。本关首要任务是击退进攻特贝萨的所有德军，绝对不能让敌部队进入地图西端的路口。战前部署时建议将榴弹炮等远程火力放置在南部阵地的小山西侧，这里既可以不受东面来敌的直接攻击，同时又能凭借射程优势远轰北面敌人，东面和东南来的敌人突破防线进入内圈后正好背对己方大炮，从后面更容易将它们摧毁。不过小山上一定要放两辆坦克，关闭自动射击手动控制它们以穿甲弹打瘫东南涌来的敌坦克。挡住来自东南的第一波进攻后获得迫击炮火力增援图标，赶紧召唤迫击炮狂轰北面出现的群敌。屏幕正上方倒计时结束后获得部队增援图标，立刻召唤增援坦克和步兵从地图西南角路口赶往前线封堵德军，德军坦克无论数量和质量都占绝对优势，作为主力的四号F1型和四号F2型可轻易击穿谢尔曼，混战中玩家更需要运气才能保住那为数不多的榴弹炮和坦克，它们可是赢取最后胜利的唯一本钱。

英军战役——迈向胜利

第一关 凯撒琳山口
The Kasserine Pass

背景介绍：

1943年2月19日凌晨5点，英军少校理查德·史蒂文斯（Richard Stevens）奉命率部赶往凯撒琳山口构筑防御阵地，一场大战迫在眉睫。隆美尔指挥的非洲军团正向塔莱快速推进，德军数量虽少但具有丰富战斗经验。一支由斯塔克上校带领的美军部队已先期抵达山口，指挥部认为在他们的阵地后面还应增加一道防线才能保证必要的防御纵深，2月19日天黑之前，这条新防线必须完工，留给英国人的时间非常少，但他们不得不和时间赛跑，否则德军一旦突破斯塔克上校的阵地势必会对附近盟军构成严重威胁。走出帐篷的史蒂文斯少校有点发抖，这里的空气湿润，清晨风很大，带着刺骨的寒意。下达了几个重要命令后，史蒂文斯迅速钻回了自己的帐篷，火炉里噼啪燃烧的木柴洋溢


德军攻击部队来势汹汹


英军仅有的MK-II瓦伦丁坦克火炮口径太小


装甲部队占据山谷岔口从侧面截击德军

着融融暖意，一些过去的回忆涌入他的脑海。史蒂文斯跟着父母在印度度过了自己的童年，他的父亲是一位大英帝国海外殖民地服役的职业军人，当他们一家回到英国后，史蒂文斯花了很久才适应不列颠群岛的气候，他的大部分闲暇时光都在壁炉前的阅读中度过。因为出生在军人世家，除了当兵他找不到更适合自己的职业，高中毕业后史蒂文斯进入军校。那时

候到海外殖民地服役是从军后获得快速晋升的唯一捷径，军校毕业后24岁的史蒂文斯毅然前往东方，巴勒斯坦、康斯坦丁堡、塞浦路斯，最后是埃及，他在埃及正好赶上第二次世界大战爆发。开战的头几个星期，英军殖民地部队的表现非常糟糕，大多数军官是第一次参加实战，不过习惯殖民地艰苦生活的英军很快适应了新环境。德国人的全新战术令包括英国人在内的所有对手猝不及防，接连不断的败退中英军也摸索出一套新的应对策略。史蒂文斯望着熊熊炉火思绪万千，一小时后他的副官进来报告说部队已上路出发，少校要了一份早餐，一片烤面包，一些燕麦粥和一杯茶，这是他十年来从未变过的老习惯。海外殖民地服役的英国军官在性格上通常都比较保守和傲慢，远离故乡在外漂泊多年，他们习惯于认为自己才是最职业的军人。在他们眼里，美军从将军到士兵都是些毫无经验的菜鸟，因此战争初期盟军指挥部里不可避免地出现了矛盾。一些英国军官对美国盟友肆无忌惮的点评引发了多起私人恩怨和国际政治事件，好在两国政府高层及时压制了这种不和谐的内部冲突。


摧毁德军步兵炮阵地赢得最后胜利

战术指导： 本关地图与美军第四关完全相同，只不过玩家指挥的英军部队从山谷中部出现，任务目标是击退德军冲锋并摧毁山谷入口外的敌火炮阵地。英军的MK-II瓦伦丁坦克像个笑话，和MK-I戴姆勒装甲侦察车一样的40毫米主炮，对付德军坦克几乎不占任何优势，只能依靠数量和射击技巧取胜。开始让3辆坦克和2辆装甲车马上赶往东南增援黄色友军部队，抵达中部山谷岔口时换上穿甲弹远程轰击涌入谷口的德军坦克，采用底盘射击力求打瘫即可，注意德军仍会从南部小径以步兵偷袭，让坦克和装甲车换上机枪一通扫射就能解决他们。本关开局即可获得4次对地攻击机增援，用好这个增援技可以轻松过关。开局后立刻对山谷东南方的入口召唤对地攻击机，很快德军坦克会从这里出现，他们将在这里留下一堆燃烧的钢铁残骸，往前走又会遭到英军坦克和装甲车火炮轰击。步兵接近友军阵地后可接管控制权，有了105毫米榴弹炮后反坦克火力强度大增。继续反复召唤对地攻击机重创滞留在友军阵地前的敌装甲集群，德军坦克全灭后步兵会撤退溃逃，这时候一定要留有一辆还能开动的瓦伦丁坦克，追着德军屁股撵到山谷入口外，摧毁或夺取那两门75毫米口径的le.IG18步兵炮赢得最后胜利。

第二关 进军塔莱
On the Way to Thala

背景介绍：

在付出惨重伤亡的代价后，英军最终挡住了德国人的进攻。隆美尔没有想到自己在部队会在凯撒琳山口陷入泥潭，几乎每一座山头都要经过苦战才能拿下。一直以来德军攻无不克靠的就是部队素质和进攻的突然性，但是这场战斗打响后，德国人已经失去了他们的一张王牌——突袭。隆美尔只能把胜利的希望寄托于士兵的战斗力，他带着司机和副官反复巡视辖下部队催促他们发动进攻。最后在2月20日太阳下山前，德国人终于夺取了山口，他们现在可以从这里向前继续推进。史蒂文斯少校受到的损失比他要增援的美军要小得多，事实上当英军仓猝赶到时已经看不到几个美国人了。美军被打得七零八落，不过这并不奇怪，英军部队中也有不少新兵，他们甚至不知道如何正确射击，大多数人甚至还沉浸在几个月前的和平时光中，一些匆匆上任的军官只接受过少得可怜的培训。不过，盟军中仍然有一些经验丰富的指挥官，他们和他们的部队在抗击德国人的战斗中扮演了重要角色。在撤退的美军中，史蒂文斯结识了这样一位美军军官——罗杰·沃特斯中校。尽管看不起美国人，但史蒂文斯少校仍然很欣赏这个人。在2月20日的战斗中他们曾一起并肩打退德军冲锋，当晚他们都接到撤退命令，两支部队的无间合作使他们在撤退时成功避免了更大伤亡，这份经历使史蒂文斯坚信自己没有看错人。2月20日晚上，史蒂文斯少校邀请沃特斯中校共进晚餐，两位指挥官就当前形势进行了一番开诚布公的讨论，他们都认为德军拥有经验和技术上的优势，但是盟军很快就能以雄厚的兵力平衡这个差距。史蒂文斯恰当地引用了孔夫子的名言：“以不教民战，是谓弃之。”而沃特斯则以丘吉尔的一句话表达赞同：“将军们始终在为最后的决战做准备。”晚餐后，两名指挥官共同商定了次日的战斗计划，很显然敌人会在清晨继续发动新的进攻。


德军首波攻击力度不大


需要护送的友军重炮车队


来自西北谷口的敌机械化部队


德军主力从东北扑来

战术指导：

塔莱是一座北高南低群山环围的小镇，英军在镇北山坡上筑有战壕和重机枪掩体。本关首要任务是坚守塔莱，如镇内守军全灭即告失守。战前部署应将所有坦克和装甲车放在东北山坡边缘，开局后德军先头部队会从东面而来，主攻方向正是东北山坡侧翼，底盘射击打瘫所有坦克后把剩下步兵交给重机枪和

57毫米口径6磅反坦克炮解决，坦克和装甲车马上从镇子东南方谷口南下。很快一支带有4门25磅重炮的友军车队会出现在东南路口，当他们接近镇外谷口时会遭到来自东面的德军坦克伏击，玩家要保住这支车队就必须投入所有坦克和装甲车击溃挡路德军。混战中可能会遭到德军炮火轰击，这时接到一个分支任务要求查明敌方重炮位置，派辆装甲车或步兵卧姿潜行靠近地图正南端即可发现德军炮阵。接下来开始20分钟倒计时，这段时间内德军会再度从东北方向以重兵冲锋，剩9分钟时西北谷口也会出现一支德军机械化部队，两支德军夹击塔莱镇，如果外围阵地丢失可退缩入镇中逐屋巷战，或以战壕为藏身地全力拖延敌人，撑到倒计时结束后己方空军会出现并彻底击溃德军。

第三关 守卫西迪恩西尔
The Defence of Sidi N'Sir

背景介绍:

经过一系列失败后，盟军以重大伤亡为代价挡住了隆美尔前进的步伐。当然有人把这归咎于德军缺乏预备部队，或轴心国联军指挥部内部纷争不断，但事实上盟军获得了一场意义非凡的胜利。退回凯撒琳山口的隆美尔力图与冯


西迪恩西尔是一座拥有火车站的小镇


首波德军从东北山坡上出现

·阿里姆一级上将以及意大利人合作重新夺回战场主动权，不过冯·阿里姆占领山口后却选择了一条截然不同的攻击路线。根据他的计划，第五集团军将于1943年2月26日沿着布阿拉达山谷海岸线向突尼斯北部进发，隆美尔只能再次


德军主力突入镇中


指挥部派来的轰炸机将小镇变成一片火海

服从。与此同时阿里姆拟定了一个名为“笨蛋”（也被称为牛首）的战斗计划，该计划的攻击路线从马特尔出发，经西迪恩西尔推进到贝贾，参与攻击的德军部队包括了鲁道夫·兰上校指挥的77辆坦克，其中有14辆虎式坦克。盟军对这次进攻毫无防备，不过形势并未朝着有利于德军的方向发展，首先受攻击的是一支有经验的英军部队，皇家汉普郡团第五营，他们甚至得到了第172野战炮团的火力支援。英军成功守住了西迪恩西尔，这个位于两条公路间的小镇虽然只有几座建筑物和帐篷，但它的价值非同寻常。如果德军攻下这里就能切断英军主要通讯线，防守官兵们以过人勇气击退了兵力和装备均占优势的德军。史蒂文斯少校的部队打光后不得不重新整编，他被委派指挥2月24日的西迪恩西尔防御战。2月26日前，英军防御区一片安静，没有人觉察德军即将发动进攻。史蒂文斯抵达后立即重建备战防御体系，经历过残酷战斗的他明白先前那些布置根本不堪一击。2月26日凌晨4点，史蒂文斯接到报告称一切准备完毕，随后他亲自来到前线检查阵地。这之后，史蒂文斯爬上一座小山等着看日出，几个小时后这片宁静的地方将变成地狱。

战术指导:

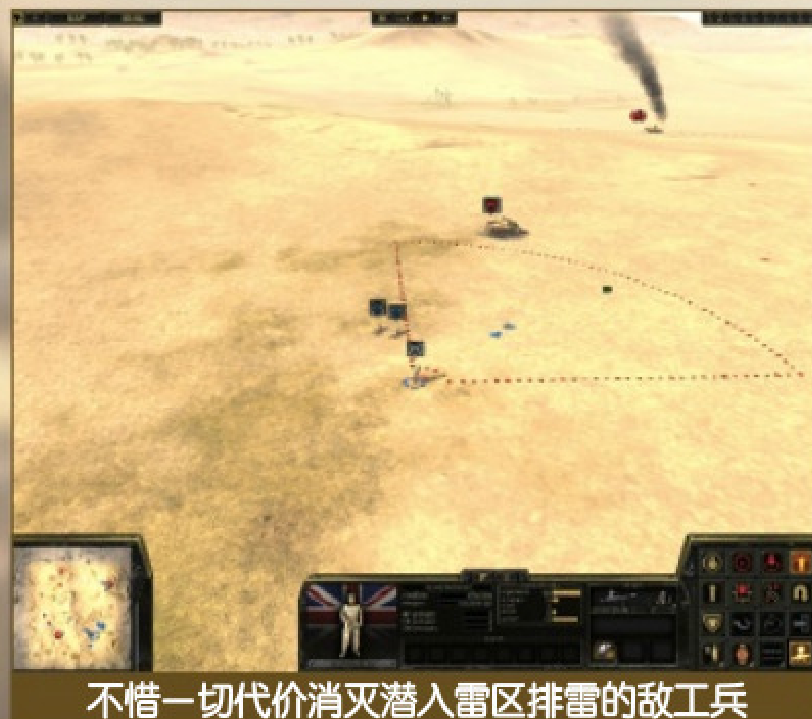
拥有铁路车站的西迪恩西尔具有重要战略价值，英军在镇内驻有步兵和反坦克火炮，镇外西北和西南还有两处阵地与镇内守军形成犄角之势，另外在地图西南角还有一处黄色友军控制的25磅重炮阵地。开局后德军首波攻击部队从东北方向山坡上出现，集中镇内火力摧毁领头坦克轻松打退这次进攻。紧接着马上派一辆装甲侦察车赶到西南友军炮阵旁的观察哨所获取重炮控制权，德军主力随后从北面分两路在斯图卡轰炸机掩护下发起猛烈冲锋，集中重火力对付坦克，占有优势的德军肯定会突破防线攻入镇中，这时让建筑物内步兵关闭自动射击潜伏卧倒不动，只要镇中英军步兵没有全灭，德国人就无法完成占领。如果德军入镇后己方损失较大，英军指挥部会发来急电称，为不让这座重镇落入敌手，指挥部已派来轰炸机要将这里夷为平地，玩家需尽快指挥残余部队向南撤退，不久后盟军轰炸机果然赶到把西迪恩西尔变成一片火海。退守西南炮兵阵地后继续组织火力阻击德军推进，一支包括装甲侦察车和6磅反坦克炮的友军车队从地图东南路口出现，只要能撑到他们抵达西南炮兵阵地即可胜利通关。本关轻松取胜的关键是在镇内留下关闭自动开火的潜伏步兵，确保德军无法占领全镇。

第四关 梅德宁保卫战
The Medenine Defensive

背景介绍:

尽管史蒂文斯所部从西迪恩西尔撤走，但他们仍成功击退了德军，盟军因此获得时间巩固防线，西迪恩西尔之战后，德军持续进攻力度锐减，盟军伤亡人数直线下降。在之后的一周中，轴


英军步兵坚守一号高地


不惜一切代价消灭潜入雷区排雷的敌工兵

心国联军指挥部准备在梅德宁至迈塔米尔一线发动决战攻势。虽然这个作战计划是高度机密，但盟军总部仍提前获得了宝贵情报。英军情报人员在赌场里成功策反了一名意大利军官，此人正好在轴心国联军指挥部工作。隆美尔计划让第90步兵师发动正面佯攻，然后集中



德军主力出现！



一号高地上的步兵拉锯战

主力突击英军侧翼，负责梅德宁防御的蒙哥马利将军根据德军进攻计划及时调整了防御部署，他将大部分兵力从正面阵地抽到侧翼德军主攻方向，德国人的进攻只能以失败收场。史蒂文斯少校因在西迪恩西尔之战中表现出色被提升为中校，3月4日他接到通知，蒙哥马利要亲自接见自己并给予嘉奖。将军说："你的部队将被投入到战斗最激烈的地方，全看你的了，少校，去为我们赢得胜利吧，准备迎接你一生中最艰苦的战斗。"说完这些话后，将军让史蒂文斯立即出发返回前线。次日史蒂文斯全天都在准备战斗计划、安排情报侦察、召集连长们开会。到3月6日前，一切都已准备停当。凌晨6点整，德军开始了进攻前的炮火轰击。

战术指导：

英军防御阵线位于地图东侧，北面是一号高地，南面是梅德宁镇，镇子左下和右下各有一处黄色友军阵地。德军主攻方向也分为南北两线，北线主要以大量步兵冲击一号高地，因此那里一定要有足够机枪压制西面开阔地带，可惜开局前部署时无法增调部队，只能尽量优化高地上的机枪工事，同时应留有预备兵力在山后，因为敌人会对一号高地先后施放烟雾弹和排炮轰击，烟雾弹阻碍己方机枪手射击，排炮杀伤力大，应及时将人员后撤到山背，炮停之后再回到火线应对敌步兵冲锋。如敌步兵冲上一号高地山头，玩家要及时组织步兵队伍反扑夺回。北线战斗声势浩大，不过德军真正的狠招在南线，北线首波攻击结束后，一支坦克和装甲车组成的机械化部队着会从西面冲向梅德宁镇，镇外西部南北地带布有反坦克地雷带，加上防线内的大量反坦克火力，这支敌军根本无法接近镇子。不过装甲车中下来的工兵会开始排雷，这时候玩家应该集中手上装甲车或坦克主动出击，否则让敌工兵完成排雷后，下次德军冲锋会有更多坦克杀入镇内。这时玩家可获得迫击炮增援图标，尽快找到敌工兵后立刻发射迫击炮迅速歼灭。等待片刻后，德军主力从地图西南涌出，除了大量的坦克装甲车外还有火箭炮车，如果友军阵地至此未丢的话，玩家将接管两处友军阵地控制权，同时得到对地攻击机和远程重炮支援技能图标，把所有这些火力全砸到从南线扑来的群敌头上，注意取好提前量。手动操控反坦克火力以底盘射击模式打瘫冲在最前面的坦克和装甲车，德军损失全部装甲单位后会自行败退。

德军战役——最后攻势

第一关 费德山口
Beyond the Faid Pass

背景介绍：

恩里克·格哈德（Erich Gerhard）少校在1940年进攻法国时还是个中尉，他统领的轻坦克连因战功卓著多次受到嘉奖，格哈德被迅速提升为上尉。



德军部队果然称得上兵强马壮

后来他在东线升到少校并负责指挥一个中型坦克营。1942年，格哈德的坦克营被编入第10装甲师后调往北非战场接受隆美尔指挥。格哈德少校素有体恤手下和身先士卒的美名，在东线战场上他多次与敌短兵相接，瞬息万变的战斗中格哈德总能迅速作出正确决断，他的坦克营是隆美尔麾下最能打的部队，有时隆美尔甚至直接向他发布命令。1943年2月14日，扩编的格哈德坦克营获得了更多步兵以及第501虎式坦克营，少校被委派指挥一个战斗群，他的任务是夺取美军占据的费德谷口，此外格哈德还可自行决定是否与从南面推进的第21装甲师合兵，这样德军就能将西迪波兹村的敌人团团围住。以下是一份1943年2月14日向所有德军指挥官发布的战况简报：

春风行动

首要目标： 突袭聚集在费德谷口以西地区的美军，为下一步进攻建立前推跳板，重创艾森豪威尔的部队，阻止他们进入突尼斯。

己军兵力： 第10和第21装甲师。第21装甲师从南面发起进攻，第10装甲师机动迂回到北面，两军合围西迪波兹村并歼灭被围敌人。

敌军兵力： 第168步兵旅，配有坦克和反坦克火炮。

攻击时间： 1943年2月14日凌晨4点前各部务必进入预定战斗位置，当日结束前完成对西迪波兹村的包围并歼灭敌守军。

格哈德装甲战斗群是从北面进行侧翼突击的德军前锋，进攻前夜隆美尔亲自给他发来电令。

隆美尔："晚上好，少校，我期待



以装甲部队为先驱的突击阵型



友军增援的虎式坦克登场

着看到你的战斗群有出色表现。你们是我军推进的核心，也将是第一支攻入西迪波兹村赢得最后胜利的部队。空军侦察发现敌人在村子北面部署了大量反坦克火炮，你们只能速战速决，让敌人来不及增援。愿上帝和伟大的德意志帝国与你们同在。”

格哈德：“是，将军阁下！我们将全力以赴！”

战术指导：

本关地图和美军第一关完全相同，只不过玩家换为指挥德军，任务目标是攻占西迪波兹村并击退反扑的美军



虎式所过一片狼藉

坦克。德军兵强马壮，坦克数量和质量都远超英美联军，开始还有对地攻击机和重炮火力支援技能。开局从正东路口登场，以坦克为前驱直扑地图中部的西迪波兹村，村中守敌不堪一击，混战中要注意避免损失宝贵的坦克，很快有小股美军增援坦克从西南驶向村子，务必集中火力将它们全部击毁。接着更多美军坦克与步兵从西北山谷中靠近，战至此时先头部队损耗已经很大，进入村中的部队可采取龟缩术躲入房屋中卧倒避战，剩余坦克利用射击死角和己方火炮优势努力击瘫击毁歼灭美军坦克，增援火力特技该用的全用光。最后会有一支己方援军从东北路口出现，这支队伍里有3辆虎式重型坦克，它们与美军M3中型坦克群的较量简直就是一场屠杀，所以这场战斗的最终结果没有任何悬念。

第二关 西迪波兹之战
The Battle of Sidi Bou Zid

背景介绍：

1943年2月15日，美军试图反击夺回他们前一天丢失的阵地，但德军指挥部对此早有防备，他们的计划很简单：诱敌入伏，利用地形包围并歼灭敌人。因为在2月14日战斗中的杰出表现，格哈德的战斗群负责执行这次任务。少校将大炮和步兵留在美军前进路线上的一座小镇内，他自己带着坦克部队包抄夹击敌人。尽管有侦察情报表明美军部队中有新式的谢尔曼坦克，但格哈德仍没有带虎式坦克同行，因为它们的机动性太差，少校决定把虎式坦克留作紧急预备队。2月14日夜里，格哈德收到一个坏消息，他的弟弟在东线战场阵亡。这个噩耗对他来说无异于晴天霹雳，因为这个弟弟不仅是他血脉相连的亲人，也是他童年时期最亲密的朋友。他们两人是一对出生间隔仅30分钟的双胞胎，彼此之间经常能感应到对方的情绪。格哈德跌入了孤独的深渊，但他是一位真正的德国军人，2月15日凌晨，少校带领部队投入了战斗。

战术指导：

本关德军要坚守西迪波兹村，增援的己方坦克群将在15分钟后才能赶到，守村部队的实力也不弱，四号F2型坦克比美军新登场的M4谢尔曼只好不差，另外还有5门号称大杀器的88毫米高平两用炮，开局还有对地攻击机增援特技。战斗打响后，盟军轰炸机先来对村子一通狂轰乱炸，接着首波美军机械化



换上合金穿甲弹的88毫米高平两用炮



美军装甲部队源源不断赶到



己方增援部队出现

部队会从西北凹谷两侧同时发起冲锋，打退这波后从地图西南角路口来的第二波美军有不少M4谢尔曼坦克和M10反



攻克美军炮阵意味着最后胜利

坦克战车，怎么扮演美军时就没享受过这种待遇？召唤对地攻击机协助化解这波攻势后，撑到15分钟倒计时结束获得坦克增援技能图标，立刻召唤这5辆坦克增强村中防御，因为从地图西北角出现的美军第三波攻击部队将沿北面谷地悄悄迂回到村子东北角，如果反坦克火力不足就会让它们顺利突入村中。消灭这股美军后接下来要摧毁大凹谷后的美军重炮阵地并攻占旁边的小村子，炮阵附近有谢尔曼坦克和M10反坦克战车把守，硬冲伤亡很大，理想的办法是派出军官潜行侦察，然后用坦克或88毫米炮远程点杀所有敌装甲单位，最后配合步兵冲锋拿下炮阵和村子。

第三关 斯贝特拉战役
The Battle of Sbeitla

背景介绍：

2月15日打退敌人反击后，隆美尔立刻计划对斯贝特拉镇发起进攻。之前的战斗中，不堪一击的美军并未给德军造成重大伤亡，德军基层军官的优良素质使他们以最低代价击败了兵力占优势但却毫无经验的敌人。然而德军最高指挥部内意见不一，冯·阿里姆和齐格



突遭南面坡道出现的敌部队袭击

尔等将领更希望尽快拿下凯撒琳山口以便继续向前推进，因此他们否决了隆美尔的计划。德军部队浪费了2月16日整整一天的时间等待命令，美军因此获得时间休整并构筑防线，直到2月16日深

夜，德军指挥部才下令继续进攻。格哈德战斗群所属的第10装甲师16日中一直在搜寻法军第19军，而科尔兹将军早已带着他的部队退到了斯比巴，第10装甲师什么也没找到，徒劳的追赶和等待使他们精疲力尽。因此当新的进攻开始后，第10装甲师尚未准备完毕，格哈德少校通宵忙着发布命令，与司令部联系沟通，还要为即将到来的战斗作好准备，直到2月17日凌晨，格哈德战斗群才完成了战斗前的所有准备工作。失去亲人的悲痛和通宵劳累的疲惫足以让最坚强的人也陷入消沉，在这样的时刻，格哈德非常需要精神上的依托。他的父亲曾说过："儿子，生活就是一场战斗，弱者灭亡，中庸者一事无成，唯有强者选择战斗。"战斗前夕，隆美尔亲自检阅了这支部队，他知道这帮精疲力尽的将士需要休整，然而他也清楚自己的榜样作用更有助于提高士气，隆美尔向全体将士敬礼后与格哈德进行了短暂的交谈。


快速攻入敌通讯营地


沿河滩从背后迂回到镇子后面


击溃镇内守军获得胜利

隆美尔："少校，我只能靠你和你的部队了，我明白大家都很辛苦，但是目前局势需要我们一鼓作气，唯有艰难困苦才能打造出世代传颂的伟大英雄。"

格哈德："将军阁下，您不需要对我和我和部队说这些，我们永远记得自己是德意志帝国的战士！您亲临前线就足以使我们忘掉疲惫，激励我们更英勇地战斗！"

战术指导：

战前调整编制时建议保留可曲线射击的le.IG18步兵炮，用它隔山轰击盟军阵地效果极佳。本关首要任务是拿下位于地图中部的斯贝特拉镇，开始德军在东北角山谷内登场。注意开局后马上做好战斗准备，因为美军小股部队会从西侧峡谷口和南面坡道同时发起冲锋，如果准备不足可能会有较大损失。击溃美军后构筑纵深火网坚守西侧峡谷口，同时组建一支坦克编队从南面坡道下到河滩，以最快速度直扑地图东南角的敌军通讯营地，消灭通讯营地附近所有敌人即可获得增援技能，立刻使用召唤援兵技能获得更多坦克和步兵，但要小心残余敌步兵趴在废墟中为己方炮火指引目标。玩家必须保证通讯营地附近有至少一辆己方坦克或装甲车，这样才能持续使用轰炸机和对地攻击机增援技能。河谷岔道中间的小岛上有美军榴弹炮阵地，尽快组织坦克冲锋消灭这里的榴弹炮完成分支任务，如果能缴获为己用那更好。接下来派少量坦克绕到镇子西南角从后坡上去，从美军防线背后逐个摧毁镇内的重火力点，顺手把地图西北角的美军榴弹炮阵地也收拾了，如果还有美军增援坦克出现可召唤对地攻击机快速将其解决。让坦克环绕斯贝特拉镇外围以机枪和高爆炮弹远距离消灭镇内残敌，千万不要冲入狭窄巷道内，当镇内

另类的坦克对战游戏

孙子曰：兵非贵益多也，惟无武进，足以并力料敌取人而已。

这句名言简直就是装甲战争取胜之道的浓缩精髓，部队数量多并不一定能胜利，不贸然进攻，集中兵力、侦察敌情然后才可以击败敌人。二战期间德军三大名将曼斯坦因、古德里安、隆美尔的战术理论全都没有脱离这个框架，曼斯坦因和古德里安均擅长在快速运动中集结兵力，然后奇袭敌方软肋一举扭转整个战局。隆美尔用兵尤为注重速度，他指挥的非洲军团完全体现了兵形如水、奇正互变的至高境界，此人被称为“沙漠之狐”绝非浪得虚名。闪电战并不是集中所有坦克乱砸敌防线上的任意一点，周密隐蔽的情报侦察以及如何选择最有价值的攻击目标是闪电战的入门功课。与其他二战游戏相比，《战场2：非洲1943》能够较为真实地体现出装甲战争中情报、火力和速度的重要性，哪怕拥有超过敌人两倍的坦克，不先侦察不做炮火准备就发动正面冲锋绝对是送死，以装甲部队的高速优势快速迂回到敌人阵地侧翼或后方，在敌人没有预料的方向上发动突袭，撕开防线裂口后快速推进直击核心，瓦解敌军士气并迫使其部陷入全面崩溃，这些都能在本作中实现。

不幸的是，要体会到这种乐趣并不轻松。火炮对射中的随机因素很可能会将玩家精心准备的突击队化为乌有，笔者在扮演德军守卫西迪波兹村的战斗中曾以3辆坦克偷袭仅有一辆M10反坦克战车驻守的美军火炮阵地，不到半分钟的对射中3辆坦克全部被打瘫摧毁，而那辆M10却神奇地毫发无伤。有限的炮弹数量也使玩家不得不经常关闭火炮和坦克的自动射击功能以节约弹药，毕竟谁也不知道敌人到底还有多少坦克，但突然遇敌时如果忘记打开自动射击那更糟糕，制作者们对武器参数近乎苛刻的逼真追求很大程度上影响了游戏的娱乐性。大多数时候玩家必须暂停游戏，然后手动操控火炮瞄准近千米之外的目标射击，只有这时候玩家才能深切体会到二战时火炮糟糕的射击精度，选择最佳的射击角度，换上最合适的炮弹，然后发射前也只能祈祷上帝保佑命中。和一代一样，游戏引擎的优化效率很不理想，最高视频选项下战斗单位一多祯显率就暴降，如果此时再选择加速游戏很可能会出现崩溃并退回桌面，笔者升级到官方最新发布的1.10补丁后仍然无法彻底解决这个问题。程序的不稳定性让战术流玩家很容易在频繁死机中陷入崩溃，非主流化的操作模式和毫无亲和力可言的任务提示系统使这款游戏充满了拒人千里之外的傲慢气息。制作者们把大部分精力用于兵器模拟，但糟糕的引擎又使他们无法加入更多单位，于是就出现了美军以105毫米M2A1榴弹炮充当一线反坦克火炮等荒唐设定。从某种意义上来说，《战场2》更像是一款战争模拟游戏，军迷玩家从中能获得的最大乐趣是亲自体验各型经典坦克和火炮的对射。

守军被彻底击溃后即可迎来胜利。

第四关 凯撒琳山口
The Kasserine Pass

背景介绍：

意大利军与德军指挥部之间一直不和，尽管最近的胜利证明隆美尔的推断完全正确，不过他仍然是一个不讨同僚喜欢的将军。德军指挥部否决了隆美尔经特贝萨从西北方向发起进攻的计划，心有不甘的隆美尔把这份计划转呈到意大利军指挥部，意大利人同意进攻，但却要求改从北面先攻塔莱和勒科夫。隆美尔原先的计划旨在切断盟军补给线，只有这样英美联军才会被迫撤回阿尔及利亚，可意大利人的改动使整场战斗变得毫无意义，而且隆美尔相信，如果从北面发起进攻，盟军更容易投入大量增援部队。无可奈何的隆美尔花了一些时间修改自己的战斗计划，在这段宝贵的时间里盟军再次增兵前线，德军第21装甲师和第10装甲师仍交由隆美尔指挥，不过冯·阿里姆扣下了虎式重坦克


派步兵从羊肠小道潜入山谷中


从背后偷袭敌反坦克火炮

营，本来隆美尔还打算让它们派上大用场。隶属于第10装甲师的格哈德战斗群也划归隆美尔指挥，两天的耽误使部队得到充分休息，虽然近期连战告捷，不过这个战斗群却损失了将近四分之一的人员，而且几乎没有得到补充。由于指挥部内部纷争不断，德军部队未能实现轮换作战，兵力开始捉襟见肘。前线战况吃紧使格哈德无法请假回柏林安慰沉浸在丧子之痛中的母亲，自从得知弟弟死讯后，他总是忙得连写信回家的时间都没有。现在格哈德终于可以坐下来写封信了，不过一想到母亲的感受，他的心就像刀铰那样难受。1939年，父亲在波兰阵亡的消息传回家时还有他和弟弟陪伴着母亲，现在她只能独自面对


坦克群快速冲上左侧坡道


拿下西南山谷中的敌人阵地获得增援

悲伤，格哈德简直不知道该如何在信中安慰母亲，他只能承诺战争一结束就马上回家。这些牺牲的鲜血不会白流，格哈德坚信伟大的德意志帝国必将取得胜利，这个信念给予他无穷力量和耐心。格哈德并不是纳粹党人，也不热衷于虐待敌人，在非洲的战场上他更愿意像一位绅士那样对待战俘，隆美尔曾引述过法国小说家都德的一句话：“仇恨是弱者之怒。”格哈德认为强大的德意志不需要仇恨。2月19日夜，所有德军军官在隆美尔的指挥所开会，隆美尔向他们详细介绍了这次行动的目标和计划。格哈德战斗群负责从塔莱方向突破凯撒琳山口，该区域驻守的盟军兵力雄厚，这是一个艰难的任务。2月20日，打响的战斗一直持续到深夜。

战术指导：

本关任务目标是成功突破盟军设立于凯撒琳山谷内的重重防线，如果正面硬冲绝对血本无归，开始派步兵小队从左侧羊肠小道进山，途中会遭遇埋伏的敌步兵，手动操控单兵先烟雾弹，靠近后投掷手雷秒杀敌兵。出小道后从背后偷袭敌方3门反坦克火炮，接着让谷口所有坦克和装甲车快速冲入山谷左转上坡，不要与东南阵地的守敌缠斗，真正的目标是西南山谷中的敌阵地。凯撒琳山谷南北走向有三条出口，只有最左侧山道未埋地雷，另外两条路装甲部队上去就是送死，而且只有拿下西南山谷中的敌阵地才能获得部队增援，不过在进攻前后敌人会分别发动两次反击，全都是从没埋地雷那条路来，玩家需及时做好准备迎击敌人。打退两次反扑并摧毁山路两侧的反坦克火炮后，敌人在无地雷出口外构筑了新的防御阵地，最后的任务是击溃此处守军。存盘后派个侦察值高的军官匍匐前进查看敌阵地情况，或直接召唤对地攻击机，同时以75毫米步兵炮猛轰，注意敌阵地侧翼还有一队美军坦克杀出，消灭它们并将阵地上的敌步兵击溃后获得本关胜利。本关通关需要极大耐心，尤其对步兵微操要求很高，坦克应随时跟上步兵防备敌方反扑。

第五关 进军塔莱
On the Way to Thala

背景介绍：

夺取山口后，德军继续向塔莱推进。第10装甲师多次击败英军第26装甲旅，双方为争夺每一座山头展开了激烈战斗。只要德军前进速度一慢下来，隆美尔就会亲自来催促，第10装甲师师长冯·布劳契只好用卡车搭载步兵跟上前锋坦克。2月20日夜，德军在塔莱前线遭遇英军顽强抵抗，因为无法突破对方防线，德军不得不后撤重新集结部队，他们计划在2月21日早上再次发动进攻拿下英军防御阵地。2月20日夜


开始出发点的谷口要作好防御准备


占领谷口外右侧高地后将步兵炮移到此处

里，隆美尔亲自授予恩里克·格哈德铁十字骑士勋章，以表彰这位装甲战斗群指挥官的出色表现和非凡勇气。通常这样的授勋仪式应该在柏林隆重举行，而且也该由希特勒亲自授勋，但现在紧张的形势使隆美尔无法让这位指挥官离开前线，当然隆美尔本来可以推延几天再举行授勋仪式，不过谁知道几天后会发生什么样的事呢？


在小山背后集结部队准备发动致命攻击


一举夺取英军阵地

战术指导：

本关目标是攻占位于地图中上部的塔莱镇北面坡地，德军从东南角谷口登场，开局还有3次召唤对地攻击机增援特技。开始别出谷口，外面两侧高地上有不少敌方6磅反坦克炮，出去直接是白给，派军官潜行爬出去同样是个死，要完成侦察敌阵地的任务只能靠召唤对地攻击机，让攻击机清除谷口东侧小山上的两门6磅反坦克炮，飞机在空中盘旋时玩家大体能看到整张地图上的敌方火力部署情况，记住位置用75毫米le.IG18步兵炮曲线射击逐一摧毁，不要吝啬召唤对地攻击机技能提供情报侦察，一定要确保摧毁所有敌反坦克火炮。注意开局后不久英军会从塔莱东南隘口和出发点谷口外东侧同时派出两支装甲部队突击己方出发点，因此一定要提前做好谷口防御工作，只要有准备英军坦克基本上不是德军坦克对手。摧毁所有敌人反坦克火力点后得到增兵图标，立刻召唤部队准备对塔莱发起总攻，在塔莱东南隘口右侧的小山后集结，以全部坦克为前锋，步兵随后，从右侧山坡一鼓作气突入敌方阵地。总攻开始后英军会从地图西北和西南增派机械化部队增援，如果玩家的冲锋力度够强可以一举拿下塔莱，敌方援兵刚出现战斗就已结束。如果开始没有彻底摧毁敌反坦克火力点，或者冲锋兵力太少，敌援兵顺利进入塔莱防区后战斗会变得更加复杂，胜利也将越来越遥远。

第六关 特贝萨
Tebessa

背景介绍：

最近几个季度中，非洲军团的推进速度比隆美尔的预计慢了许多。这首先要归咎于德军高层的犹豫不决，尤其一级上将冯·阿里姆和空军元帅阿尔贝特·凯塞林应负主要责任。长时间的拖延使盟军能够从容投入大量预备兵力构筑坚固工事，此外隆美尔迫于意大利军的压力不得不修改作战计划的核心内容，制订新的计划又耗费了他不少时间。其次德军兵力捉襟见肘也是一个原因，尽管希特勒曾将第10和第21装甲师调回欧洲休整，但这样做远远不够，因为他们的敌人增兵更多。发动塔莱攻势后，隆美尔不得不取消了从西侧包抄的计划，他派布洛威尔斯将军带领的战斗集群向西奔袭特贝萨并试图攻占这座小镇，不料在此遭到出乎意料的顽强抵抗。更不幸的是，原先阴晴不定的天气变成了大太阳天，盟军空军的出现使战斗变得更加艰难。格哈德的战斗群也加入了特贝萨突袭战，在此之前他的部队减员近半，不过幸存


用好步兵炮的曲射攻击清除美军重火力点


虎式坦克一口气直冲到敌援兵出现的谷口

官兵的士气都很高，因为他们一直战无不胜。格哈德少校暂时放下了各种


顺利拿下二号阵地


摧毁所有敌战车后赢得胜利

悲喜情绪，专心准备投入战斗，此刻的他精神抖擞，宛如一只捕猎前的老狼。格哈德预感到这场战斗将决定未来的最终胜负，他从隆美尔那里学到了很多东西，知道如何在战场上当机立断，也懂得分析判断大局形势。

战术指导：

本关德军可使用虎式重型坦克，虽然是最后一关但难度并不大，开局有三次召唤攻击机技能，任务目标为依次击破美军三道防线，也就是地图上用带红圈数字标明的三处阵地。开始从东南角山后登场，召唤对地攻击机配合75毫米le.IG18步兵炮清除地图上所有的美军105毫米榴弹炮，准备完毕后以步兵从右边山谷中发起冲锋拿下一号阵地。集中所有坦克由东向西沿着左侧边缘一路突进到地图西南角，摧毁敌人南部阵地上的所有重火力点，迎击西南山坡上出现的敌增援装甲部队，最终拿下二号阵地。用获得的增援技能召唤后续部队，又得到包括两辆虎式在内的更多坦克和步兵，以及三门le.IG18步兵炮。迅速将部队主力转移到西南高地后，集中所有炮火猛轰三号阵地附近的敌火力点，美军增援坦克会从北面迂回到东北山谷中突然杀出，己方剩余坦克全部登上西南高地阻击从背后出现的敌人，步兵炮加上缴获的榴弹炮全部开火，美军会连续发动两波背后偷袭，摧毁所有敌坦克和装甲车后夺得三号阵地并过关。P

THE SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

猴岛的秘密特别版 完全剧情攻略

■北京 独角老查克

序幕

在不知何年何月的加勒比海深处，有一座“互殴岛”（The Island of Melee）。这天夜里，岛上的了望员爷爷碰到一个叫做小盖（Guybrush Threepwood）的年轻人，他强烈要求当一名海盗。了望员推荐他去海边的死酷姆酒吧（Scumm Bar）碰碰运气，那里从不缺乏寻欢作乐的海盗头子。

【本节谜题】

1.与了望员对话，问明海盗头子的所在。

第一章 三个试炼
Part One - The Three Trials

【入伙申请】

在酒吧门口碰上个红衣海盗，他听到小盖自报家门不禁哈哈大笑，说那是世界上最蠢的名字——其实他并无恶意，只是管不住自己的嘴巴。他告诉小盖，要想入行得去里屋找那些“看起来很上等的海盗”。他还颇为神秘地讲了半个总督玛莉（Marley）的段子，之后就打死也不肯开口。向邻座的独眼人继续打听，得知总督的宅子在小岛另一边，但那里再也不欢迎海盗了。原来，声名狼藉的海盗老查克（LeChuck）单方面与她坠入爱河，并赖在她家里不走。玛莉让他去死，后来他真的死了——为了表明爱意，他发誓要出海为总督找回猴岛的秘密，结果一场神秘的风暴吞噬了他和他的海盗船，无人生还。人们以为这就是老查克的末日，可人们都错了——他仍旧在这片海域游弋，他和他的鬼盗船甚至成为同行的威胁，吓得这帮海盗缩在死酷姆酒吧里混吃等死。

里屋果然坐着几个“看起来很上等的海盗”。这帮家伙本不想搭理小盖，但想到老查克弄得大家没有生意做，多个帮手总不是坏事。为了锻炼这个年轻人，同时坐享其成，他们要求小盖先完成“每个海盗的必修课”，才能跟他们坐在一起喝掺了水的假酒。

与此同时，在不知道多深的猴岛地下，老查克的幽灵船停靠在一条岩浆河

操作指南

H：获得提示；
退格键：跳过动画；
V或Ctrl：呼出动作菜单；
I或Alt：呼出物品菜单；
F10：切换到经典“猴岛”；
O：打开物品（快捷键）；
U：使用物品（快捷键）；
P：拾取物品（快捷键）；
S：推（快捷键）；
Y：拉（快捷键）；
C：关闭菜单（快捷键）；
L：观察（快捷键）；
T：对话（快捷键）；
G：给予（快捷键）

精品 总评 8.5

制作	LucasArts
发行	LucasArts
类型	冒险
语种	英文

项目	评分
文化包容性	9.0
上手精通	9.0
画　面	7.0
音　效	8.0
创　新	6.0
剧　情	9.5

畔。热风吹在老查克的脸上，让他无比愤怒，他对鬼魂船员说，真该庆幸你们已经死了，不然要在这种地方活受罪。船员表示，的确是这样，感谢您掳了我们的船，杀光了我们的人……但有个情况必须报告：听说互殴岛上新冒出来一个海盗！老查克说他会去处理的——因为他的“计划”太过重要，可不能让菜鸟坏了好事。

【本节谜题】

2.阅读海报，得知岛上刚当选的总督叫做玛莉，因为她是唯一的候选人。

3.与酒吧门口的红衣海盗交谈，问明如何当海盗，并聊起总督。

4.与邻座独眼海盗交谈，听完总督的故事，询问去哪可以喝一杯。

5.与里屋“看起来很上等的海盗”对话，问明3个试炼的内容。即：剑术，找到一把剑，进行训练并击败镇上的剑术大师；偷窃，去总督府的密室偷来一尊全部是手的雕像，前提是干掉看门的一群狗；寻宝，弄一张藏宝图，找到传说中被埋在岛上的宝藏（X点）。

6.试图进入右边的厨房，被厨子制止。

7.返回左边场景，等厨子出来送菜，溜进厨房。拾取肉块（Hunk of Meat）和锅（Pot），把肉放进炖肉锅（Pot o' Stew），得到炖好的肉（Stewed Meat）。

8.向右出门，走到尽头调查一块松动的木板，踩木板将海鸥弹起（多踩几次鸟下落的速度会变慢），迅速拾取地上的鱼（Fish）。

【试炼的准备】

小盖对这一切毫不知情，他需要为试炼做些准备。走出镇子，迎面碰见一个马戏团，那里的两位明星——“意大利面”（Fettucini）兄弟正吵得不可开交，挖空心思也不肯为最新开发的“炮弹飞人”节目当小白鼠，于是小盖赢得了这个“一生难求的机会”。试验的结果是：这大炮的准星还有待提高，而小盖



经典猴岛回来了


奇怪的飞鸟谜题……

多亏了有顶安全帽才没落下终身残疾。

小盖回到镇上。他发现酒吧外的街角站着一个怪人，肩上站着只鹦鹉。那人东张西望，鬼鬼祟祟，轻易还不搭理人。原来他十分害怕治安官的迫害，只有答上暗语才被认为是老主顾。小盖花了100块，从他那里买到“十分珍惜”的猴岛藏宝图。


试验果然存在极大风险……


神秘的地图卖家


3个海盗的亏本买卖

街对面有几个人貌似海盗的人，正围着一只老鼠发呆。他们自称是迷路的马戏团成员——其实原来也是做海盗的。因为老查克的鬼盗船整天在海上漂来漂去，他们不得已只好耍把式糊口。这个行当开始还算顺利，直到这只老鼠吓跑了马戏团的大象……说着说着，其中两个人争执起来，一个人声称老鼠是世界上绝顶聪明的动物，曾有一群老鼠从传说中的猴岛开来一条船，另一个人纠正他说，那其实是一群猴子。后来，猴子还把船卖给了岛上的ol' Stan，得到一大笔钱。

街角有一间巫毒商店，小盖钻进去，发现里面端坐一位巫毒女士。女士一见面就猜出了小盖的名字，让他十分意外，他忙问女士还有什么戏法，女士说我这可不是戏法，一切都是未卜先知！小盖请女士给看个手相，预测一下财运如何。女士说，我的读心术告诉我，你更对自己的前程感兴趣。她说她看到未来的小盖会在海上远航，一只大猴子，小盖就在猴子身体里……说完这些怪话，巫毒女士就瞬间蒸发了。

穿过城墙，在教堂边上找到一家杂货店。向老板询问剑术大师的行踪，老板打死也不肯定说，只答应去问问大师是否想见他。一会儿，老头回来了，告诉小盖，大师让他直接跳湖自杀算了。

走出商店，小盖听到黑暗里有个声音召唤，循声踏进小巷，却被治安官“脓疮”（Fester Shinetop）候个正着。“脓疮”友情提醒：黑夜小巷可不是乱窜的好地方，最好找别的地方待着，随后就消失了，小盖感到莫名其妙。

最后小盖来到监狱，这里关着一个自称Otis的人，他因偷采了森林里的黄色花瓣而被捕。因为关得太久，连记忆都变得模糊了。Otis平常在号子里抓到什么吃什么，偶尔酒吧的厨子也会偷偷送点东西来。而他现在唯一的财产是一个胡萝卜蛋糕——她的婶婶知道他不吃蛋糕，所以专门做了一个送给他。真是个可怜人！

【本节谜题】

9.找到了望员，从右边悬崖离开小镇，进入大地图。

10.鼠标点击空地（Clearing），来到马戏团。

11.进帐棚，随便问“意大利面”兄弟一句话，答应他们表演炮弹飞人。

12.用锅证明自己有安全帽，之后被一炮轰出，得到478块钱。

13.回到小镇，沿酒吧向右走，遇到肩上有鹦鹉的神秘人（Citizen of Melee），当他问“你是否有个叫斯文的堂兄”（Do you have a cousin named Sven），回答“不，但我曾有个理发师叫多米尼克”（No, but I once had a barber named Dominique）。对上接头暗语后买到藏宝图（Map）。

14.左边街对面有3个“素质低下的人”（Men of Low Moral Fiber）和一只老鼠，过去用鼠标逗老鼠直到它逃走。

15.与3个人对话，提到路对面的神秘人，之后3个人试图推销给小盖一份密会记录（Minutes）。提出让他们再给两块钱（No, but I'll take one if you give me two pieces of eight）就收下记录，没想到他们同意了这个亏本买卖……最后得到钱和记录。

16.到街对面，进入第一个门，拾取橡皮鸡（Chicken）。

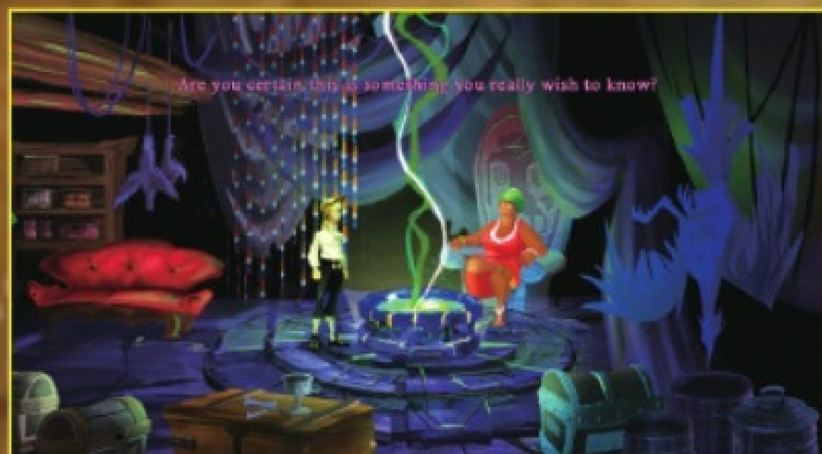
17.和房间里的巫毒女士（Voodoo Lady）谈话，问她财运。

18.出巫毒店后向街道深处走，过了城墙后进第一间商店。

19.在楼梯边的柜子上拿走一把剑（Sword）；　在楼上拿走铲子（Shovel）；注意楼上的保险柜。

20.和老板对话，让他去找剑术大师。

21.尾随他到大地图，出现叫做“岔路”（Fork）的互动点。


巫毒女士，小盖以后还会见到她无数次……


偷偷摸摸的治安官

【剑术大师】

有了准备，小盖决定先去学剑。在斯米克船长的大海盗训练馆，船长磨叽半天决定收下小盖这个徒弟，一是因为老查克没人降伏得了，二是因为他自己需要钱……斯米克船长告诉小盖，剑术的秘诀不在刀尖上，说起来就像是做爱，不在于你做了什么，而是说了什么。一句话，辱骂才是让敌人彻底崩溃的关键！比如人家说“你打起仗来像个奶农”，你就要对“说得好，你打起仗来像个奶牛”。小盖到处去找海盗比武，积累“实战经验”，然后他找到剑术大师，并声称要“杀了她”。剑术大师于是应战，果真在小盖的污言秽语中败下阵来。

【本节谜题】

22.去大地图找到木桥（标为Lights），有个巨人挡住去路，给他吃鱼。

23.找到大地图右下角的小木屋（House），付钱给船长，他开始讲授挑衅的攻防之法。

24.去大地图，“踩地雷”式地与海盗相遇，挑战剑术（剑术挑战其实是收集“对话”的过程，开始不用在乎比剑输赢，默记上下句的对应关系即可，到后期对话多了很容易获胜。海盗辱骂出上句，只要答对下句就可以收集到一个对话组合）。

25.收集到足够数量对话（共16句，收集到12句并打赢一次决斗，海盗就会提醒你可以挑战大师了。对话请看附表1），在大地图上进入“叉路”。

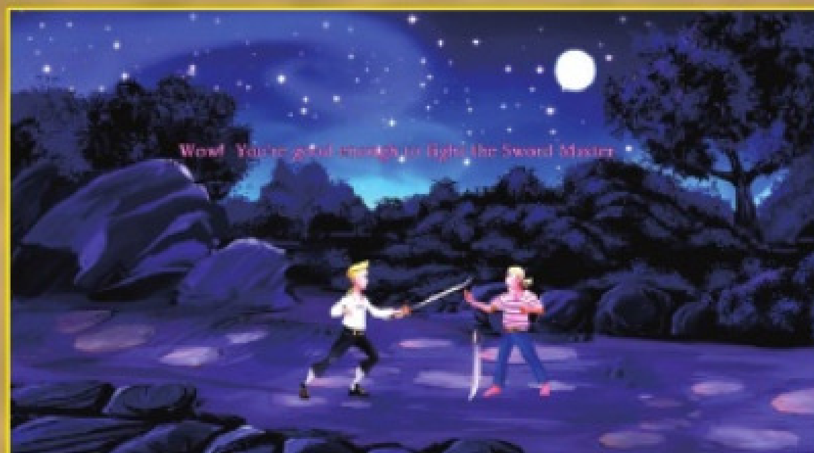
26.进到叉路先往北走，摘到黄色花瓣（Yellow Petal）。接下来的路线是：北、东、东、西、北。

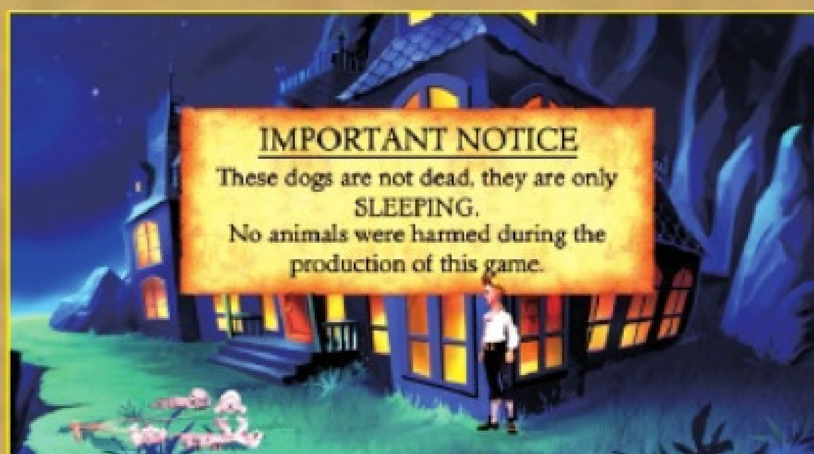
27.压下路标，过独木桥找到剑术大师。

28.和剑术大师比剑（只有大师能够辱骂，小盖只能回嘴。大师的问句和海盗不太相同，你要在收集到的下句里找到勉强语义贯通的句子回答。详尽的对应关系请看附表2），胜利后可得到一件100%纯棉T恤（100% Cotton T-Shirt）做为试炼证明。

【总督府窃案】

小盖毒翻门口的一群狗狗后，成功进入总督府，却不慎被“脓疮”发现。两人在总督家里打得昏天黑地，最后依靠囚犯Otis的帮助，终于偷到雕像。但治安官不依不饶，正要秋后算账，总督推门出来，说那东西是她借给小盖的，“脓疮”只能悻悻而去。小盖感到这实在太戏剧化，没想到意外还在后头。总督说，他是所有窃贼中成就最高的，自


海盗甘拜下风



特别声明：狗狗只是被毒昏


见到伊莲，无语中……

从听到小盖“醉人的名字”就很想见他……小盖听得七荤八素，嘴里却结结巴巴，不知如何向女人开口，直到目送他的女神回去安寝。

一出府门，“脓疮”即小盖缉捕归案，他将小盖身上系上“秤砣”，一脚踢进海里。在宣判“死刑”时，“脓疮”说不能让小盖破坏了他对总督的计划……多亏小盖天生练就憋气神功，一会就活蹦乱跳爬上岸来。他碰到总督，开始还以为玛莉是来取他性命，澄清误会后不禁速度坠入爱河，一个“小盖”，一个“伊莲”地叫着，好不肉麻。不过伊莲拒绝了小盖索吻的请求，原来很多海盗都在追求她，她得顾及粉丝团的感受。

【本节谜题】

29.从教堂向左，沿路到镇外的总督府（Governor's Mansion），遇到一群“致命的吃人狮子狗”（Deadly Piranha Poodles）。

30.将黄色的花瓣放在炖过的肉上，变成“调味肉片”（Meat with Condiment）。

31.狮子狗吃了肉片后昏倒，打开门进入总督府。

32.进入紧邻大门的那扇门，自动触发剧情（此时看不到小盖的位置，只能通过“盲点”了解屋内有什么）。

33.用巨大的牦牛（Tremendous Yak）撞开墙壁出来，发现包里多了起钉器（Staple Remover）、规范指南（Manual of Style）、润唇膏（Wax Lips）和地鼠驱除剂（Gopher Repellent），但发现少了锉刀，无法拿到雕像。

34.去商店找到老板，向他买清凉薄荷（Breath Mints）。

35.去教堂左边的监狱，和囚犯交谈，给他清凉薄荷和地鼠驱除剂，他会回赠一个蛋糕（Cake）。

36.吃掉蛋糕，发现里面有个锉刀（File）。

37.回总督府，跳进墙上的大洞，自动发展剧情。

38.等总督离开，开门出去，发现治安官就在门口，随后被他扔进海里。

39.在海底寸步难行，只要捡起传说中的雕像（Fabulous Idol）就能活动了，再捡起剑，上码头与伊莲对话。

钩子岛
剑术大师（X记号）
马戏团
岔路
斯米克船长的大海盗训练馆
小镇（死酷姆酒吧、教堂、监狱、总督府）
二手船交易市场（光亮处、木桥）

【传说中的宝藏】

根据藏宝图，小盖真的找到了宝藏！在岔路口的丛林，小盖看到一块告示牌，那里警告所有的寻宝者，互殴岛的失落宝藏是千万个海盗的快乐源泉，为了他们以后还有东西可挖，下铲子的时候可要悠着点儿！从那个X记号一直挖下去，最后挖到一件T恤。


其实只要把雕像放进包里，可以四处走动了……


“吻我！”“不！我要考虑其他海盗的感受。”

【本节谜题】

40.回到酒吧，与3个海盗头子对话，谈到藏宝图。

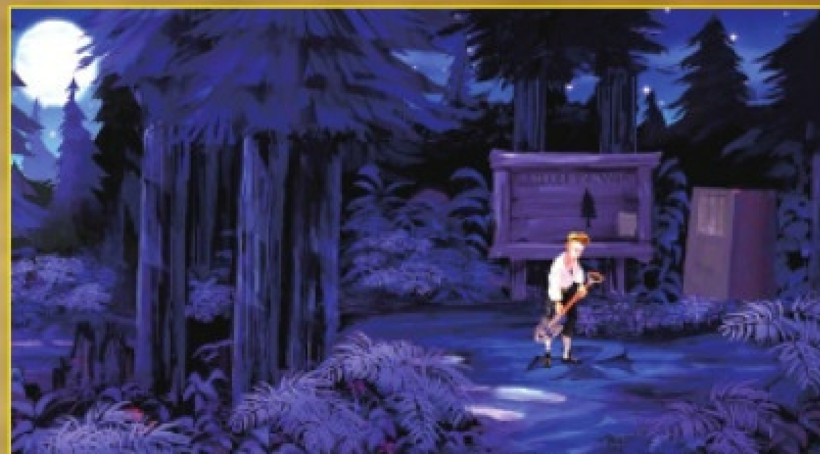
41.重新回到岔路，寻宝路线是：北（看到黄花）、西（露营痕迹）、左北、西、北、西（人骨）、北、北、东、西、北（大量红花）、再往东看到记事牌（Plaque）和地上的X记号。

42.用铲子挖开X记号，又得到一件T恤（T-Shirt）。

【三个帮手】

回到镇上，忽然看到一艘鬼盗船驶入港口，了望员前来报告：总督被绑架了！老查克将伊莲掳去他的藏身地猴岛，据说没有海盗能够找到那里去。来到死库姆酒吧，里面人去屋空，只有厨子在嚎啕大哭。在厨子的鼓励下，小盖决定为了爱情舍生忘死，但前提是找到一艘船和3个水手。

小盖首先去和囚犯Otis谈判，他许诺一旦出狱就是赴汤蹈火也在所不辞，没想到把他放出来就不知所踪了。小盖只好去找剑术大师，剑术大师说，我感觉这一趟去了肯定会后悔，但还是算我一个吧。最后，小盖找到了钩子岛


神秘的X记号，历代海盗都靠这个宝藏活着

（Hook Island）上的小屋，大块头“肉钩”（Meathook）也不反对入伙，但前提是让小盖去摸一个“怪物”，那个怪物经常吓得他从梦里惊醒，只有摸过才能证明自己是纯爷们。

【本节谜题】

43.回到小镇，在码头与了望员对话。

44.到酒吧，拿走桌上的5个杯子（Mug），去厨房把杯子装满桶中的烈酒（Grog）。

45.前往监狱，但因为烈酒有强烈的腐蚀性，要每隔一段时间将酒倒进新杯子里，务必在5个杯子腐蚀完前到达监狱（建议开始前存盘）。

46.将烈酒倒在牢门的锁上，放出囚犯。

47.找到剑术大师对话，请她加入救人的队伍。

48.找到大地图右上角的海滨（Shore），将橡皮鸡挂在缆绳上滑到对面小岛上。

49.在屋中找到“肉钩”，去摸门后的“怪物”。

50.同样用橡皮鸡离开小岛。

【离开互殴岛】

在二手船交易市场（Used Ship Emporium）找到奸商Smilin' Stan，他开始天花乱坠地为小盖推销旧船，包括那艘唯一去过猴岛又被一群猴子开回来的“海猴号”（Sea Monkey），而海猴号原本的两个船员却一去不返。小盖买下了这艘船，而他的3个船员仿佛从天而降。原来这几个家伙想趁救人狠宰小盖一笔。


没法喝的烈酒



满嘴跑火车的推销者Stan

【本节谜题】

51.来到大地图光亮处的二手船交易市场，与老板Stan对话，浏览所有可买的船只，但发现买不起，离开前得到他的名片。

52.回到镇中，找到杂货店老板，向他贷款，然后记下保险柜的开启顺序（建议录个视频，慢慢回放）。

53.向老板提出要找剑术大师，把他支开。打开保险柜（用Pull或Push控制转向），拿走贷款单（Storekeeper's Note）。

54.找到二手船老板，买下“海猴号”。

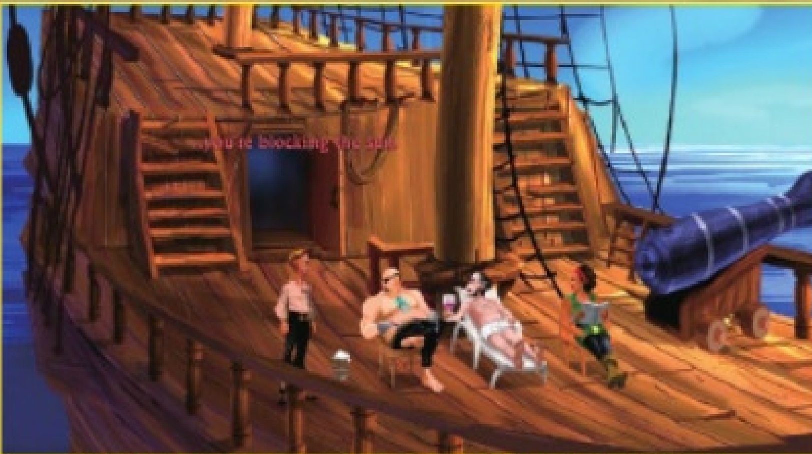
55.杀价5000块成交（对话顺序依次是：1.I think I can live without that particular piece of junk. 2.Enough about extras, already. 3.Forget it. I don't need this boat anyway. 4.Well, maybe you're right... 5.I'd like to make you an offer. 6.5000! And that's my FINAL final offer!），最后Stan会赠送磁性罗盘（Magnetic Compass）。

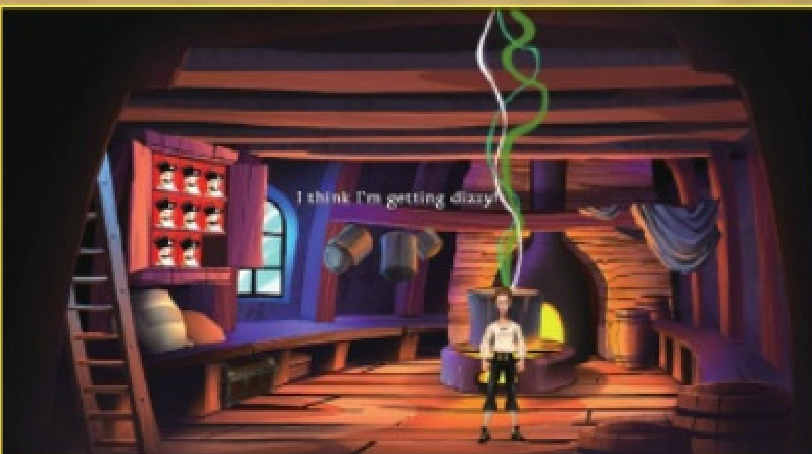
56.自动剧情，3个帮手都来了，开船出航。同时拿到3本小册子（Pamphlet、Leaflet、Brochure）。

第二章 冒险之路
Part Two - The Journey

【三个懒蛋】

小盖试图向他的水手们灌输“团队合作”精神，他做到了——3个人决定开船在加勒比海上转悠，喝茶聊天晒日光浴，并认为总督关键时刻会把她自己救出来。小盖在船上找到了船长的日志，里面描述了船长和水手“烂牙”（Toothrot）的“战斗友谊”，特别提


小盖悲剧了——“不要挡我们的太阳！”


杂味乱炖


又一次炮弹飞人……

序号	辱骂	反击
1	I've got a long, sharp lesson for you to learn today. 我今天得花点时间好好给你上一课。	And I've got a little TIP for you. Get the POINT? 我得好好教训教训你，皮痒了是不是？
2	My tongue is sharper than any sword. 我的舌头比你的剑还锋利。	First, you'd better stop waving it like a feather-duster. 你先别拿它耍得像个鸡毛掸！
3	My name is feared in every dirty corner of this island! 我的名号传遍岛上的每个肮脏角落！	So you got that job as a janitor, after all. 那你真适合给我看门。
4	My wisest enemies run away at the first sight of me! 有脑的敌人见到我就抱头鼠窜！	Even BEFORE they smell your breath? 因为你嘴里的味道太冲？
5	Only once have I met such a coward! 我头一回碰见你这么胆小如鼠的人！	He must have taught you everything you know. 原来的你学问都是他教的。
6	If your brother's like you, better to marry a pig. 如果你兄弟跟你一样，还不如去娶一头猪。	You make me think somebody already did. 你让我想到之前早就有人娶过了。
7	No one will ever catch ME fighting as badly as you do. 从没有你这么差劲的人能打败我。	You run THAT fast? 只因为你跑得快？
8	I will milk every last drop of blood from your body. 我挤出你身体里的最后一滴血。	How appropriate, you fight like a cow. 真巧，你打起来像个奶牛。
9	My last fight ended with my hands covered with blood. 我上回打架结束时满手都是血。	I hope now you've learned to stop picking your nose. 我希望你别再把鼻子剐了。
10	I hope you have a boat ready for a quick escape. 你最好准备一艘船留着逃跑。	Why, did you want to borrow one? 怎么，你想借我一条？
11	My sword is famous all over the Caribbean! 我的剑名扬整个加勒比海！	Too bad no one's ever heard of YOU at all. 可惜就是没人听说过你。
12	I've got the courage and skill of a master swordsman! 我有一名剑术大师的勇气和技艺！	I'd be in real trouble if you ever used them. 你要真有，那我才有麻烦了。
13	Every word you say to me is stupid. 你跟我说的每句话都傻到爆。	I wanted to make sure you'd feel comfortable with me. 我想确定你是不是感觉很舒服。
14	You are a pain in the backside, sir! 你的后边一定很疼，先生！	Your hemorrhoids are flaring up again, eh? 你的痔疮又犯了，对吧？
15	There are no clever moves that can help you now. 什么小聪明现在也帮不了你。	Yes there are. You just never learned them. 是啊，因为你还没学会那些手段。
16	Now I know what filth and stupidity really are. 现在我知道什么是肮脏和愚蠢的人了。	I'm glad to hear you attended your family reunion. 很高兴你们一家团聚。

到在喝了“烂牙”做的汤之后，他们都昏了过去，醒来发现已经抵达猴岛。

【本节谜题】

57.在船长室，拿走桌上的羽毛笔（Feather Pen）和墨水（Ink），在抽屉找到一本落满灰尘的书（Dusty Book），看书后得到书签（Bookmark）。

58.走到甲板上和船员们对话，发现没人帮得上忙。

59.爬上桅杆，取下海盗旗（Jolly Roger）。

60.下到甲板，进入船舱（Hatch，3个船员身后很小的入口）。下去后发现又有两个舱门，先去附近一个舱门，来到厨房。

61.拿走锅（Pot）；打开碗柜（Cupboard），拿走麦片（Cereal）；打开麦片发现赠品（Prize）；再揭开赠品包装，原来是一把小钥匙（Small Key）。

62.进另一个舱门来到储藏室。打开箱子（Chest）得到好酒（Fine Wine），打开木桶（Kegs）得到火药（Gunpowder），最后拿走大捆绳子（Giant Piece of Rope）。

63.回到船长室，用小钥匙打开柜子（Cabinet），里面有个箱子。打开箱子，发现肉桂枝（Cinnamon Sticks）跟“一张纸”（Piece of Paper）。

【猴岛之路】

小盖找到一张“食谱”，按照食谱的指示，将所有有用没用的东西统统扔到厨房的大锅里。随着浓烈的恶臭飘出来，小盖昏了过去，“食谱”则激活了巫毒法术，引领海猴号前往神秘的猴岛。下船前，小盖征询了一下水手们的意见，得到的答复是：找到总督就来告诉我们！

【本节谜题】

64.阅读“一张纸”，发现是份“食谱”，上写“去猴岛的方法”，配方为：1根肉桂枝、4粒薄荷糖、1个骷髅头（压缩版）、1份乌贼墨、2滴猴子血、1只活鸡、3盎司硫磺以及1份以上的吡哆醇氢氧化物、氧化锌、黄色素8号、硝酸盐矿物和抗氧化剂。

65.去厨房，将下列东西一股脑扔进炉子上的大锅（顺序对应“食谱”分别是）：肉桂枝、清凉薄荷、海盗旗、墨水、好酒、橡皮鸡、火药、麦片（你也可以把其它不要的道具能扔的都扔进去）。

66.在一阵爆炸后醒来，用地图（Map）引着炉子上的火（Flaming Mess）；到储藏室再拿一些火药。

67.上到甲板，将火药放进炮口；将绳子使用在大炮上；用锅当安全帽。点火，被炸上猴岛。

第三章 猴岛之下
Part Three - Under Monkey Island

【五根香蕉】

小盖刚刚着陆，就碰到刚才日志里那位赫尔曼·“烂牙”（Herman Toothrot），他已经在荒岛上活了20年，变得性情古怪。临走时提醒小盖扑灭自己屁股上的火，免得伤到花花草草。小盖起身看到香蕉树上的告示，原来是岛上的食人族在召集会议，讨论如何对付老查克的入侵以及如何振兴观光业。在岛西海滩，小盖看到一张海边的字条，是食人族写给老查克的警告信，


幸存者“烂牙”


炽热的水坝

让他减少夜间活动，以免噪音扰民，此外他们还看到老查克绑架了一名女子上岛！这时“烂牙”又冒了出来，他发现小盖的海猴号十分的眼熟……

在水坝前，小盖找到了另一封警告信，竟是老查克写给食人族的，奉劝他们不要在巨型猴头跟前胡乱献祭，骚

序号	辱骂	反击
1	This is the END for you, you gutter-crawling cur! 你就要扑街了，你这杂种蛆！	And I've got a little TIP for you. Get the POINT? 我得好好教训教训你，皮痒了是不是？
2	Soon you'll be wearing my sword like a shish-kabob! 一会我的剑就把你串成肉串！	First you'd better stop waving it like a feather-duster. 你先别拿它耍得像个鸡毛掸！
3	My handkerchief will wipe up your blood! 我会用手帕替你擦干血迹！	So you got that job as janitor, after all. 那你真适合给我看门。
4	People fall at my feet when they see me coming. 人们看到我就会扑倒在我脚边。	Even BEFORE they smell your breath? 因为你嘴里的味道太冲？
5	I once owned a dog that was smarter than you. 我养过的狗也比你聪明。	He must have taught you everything you know. 原来的你学问都是他教的。
6	You make me want to puke. 你让我想吐。	You make me think somebody already did. 你让我想到之前早就有人吐过了。
7	Nobody's ever drawn blood from me,and nobody ever will! 没人曾让我流过血，将来也不会！	You run THAT fast? 只因为你跑得快？
8	You fight like a dairy farmer. 你打起架来像个奶农	How appropriate. You fight like a cow. 真巧，你打起来像个奶牛。
9	I got this scar on my face during a mighty struggle! 我在一次恶战中脸上留疤！	I hope now you've learned to stop picking your nose. 我希望你别再把鼻子剐了。
10	Have you stopped wearing diapers yet? 你已经不穿开裆裤了吗？	Why, did you want to borrow one? 怎么，你想借我一件？
11	I've heard you are a contemptible sneak. 我听说你是个无耻的小偷。	Too bad no one's ever heard of YOU at all. 可惜就是没人听说过你。
12	You're no match for my brains, you poor fool. 你的脑子转不过我，你是个可怜的傻子。	I'd be in real trouble if you ever used them. 你要真会动脑子，那我才有麻烦了。
13	You have the manners of a beggar. 你就像个叫花子一样有礼数。	I wanted to make sure you'd feel comfortable with me. 我想确定你是不是感觉很舒服。
14	I'm not going to take your insolence sitting down! 我可不会像你那样傲慢地坐下！	Your hemorrhoids are flaring up again, eh? 你的痔疮又犯了,对吧？
15	There are no words for how disgusting you are. 无法用言语形容你有多讨厌。	Yes there are. You just never learned them. 是啊，因为你还没学会那些词。
16	I've spoken with apes more polite than you. 和我说话的大猩猩也比你有礼貌。	I'm glad to hear you attended your family reunion. 很高兴你们一家团聚。

扰他的秘密基地。当小盖爬上山顶俯瞰全岛时，“烂牙”又出现了。他提前20年前的事，原来是他训练了一群猴子驾船回到互殴岛寻求帮助，但从此杳无音信。至于为什么他没有随船同行，因为船上挤满了猴子！他还说他是这个岛上唯一的“市民”，而食人族住在另一边的村子里。只要不借给他们什么东西，食人族并不可怕，但“烂牙”从不和他们来往，因为食人族从不记得归还“烂牙”借出的香蕉剪。小盖随后炸毁了上游的水坝，水流将他冲到一个池塘，在这里他见到了“烂牙”的好朋友，也就是写下日志的船长。他死于一次悲惨的事故——为了做一个秋千而失足把自己吊死了。

【本节谜题】

68.在海滩，捡起树下的香蕉（Banana）。

69.进入丛林（Jungle），从大地图来到岛西边的海滩，找到备忘录（Memo）。

70.来到西边火山口上的堡垒（Fort），推倒大炮，拿走望远镜（Spyglass）、炮弹（Cannon Ball）、火药（Handful of Gunpowder）和绳子（Rope）。

71.从堡垒向东北走，来到三岔河口（River Fork），捡起压字条的石头（Noteworthy Rock），发现是块打火石（Flint）。

72.过河，沿着峭壁上的立足点（Footholds）爬上去，先不管史前艺术（Primitive Art），向上爬到山顶。

73.用望远镜眺望，听小盖讲述看到了什么，如果看不到海滩上的香蕉树，便下到半山腰，用推或拉改变史前艺术“投石器”的方向，直到望远镜里能看到香蕉树为止（I can see that big banana tree on the beach）。

74.将山顶悬崖边的石头推下去，击中香蕉树（如果失败再下去轻微调整投石器，直到击中为止）。

75.回到山下，将火药放在水坝（Dam）上。使用打火石、炮弹和火药炸掉水坝。小盖被冲下干河床。

76.到河流尽头的池塘（Pond），拿走死人身上的绳子。

77.回到丛林，找到大地图上的裂谷（Crack）。用两条绳子下到谷底，捡起双桨（Oars）。

78.回到海滩，在被击中的香蕉树下捡起两根香蕉。

79.使用双桨驾船，由海路去到岛的北侧（船只能在海滩停靠，然后步行）。找到小村（Village），进入原始部落。

80.走到最左边的巨石像，拿走供奉的香蕉。

【食人生番】

带着“烂牙”和食人族的纠纷，小盖来到食人族村落，结果因为偷东西被食人族抓了个正着。食人族表示，出于健康考虑，他们不再大量吃肉，但他们“仍旧像以往那样邪恶”！他们决定咨询一下营养师再决定是否吃了小盖，在



“烂牙”的“脸色不好的朋友”

这之前只会把他关起来。

食人族开始讨论到底吃还是不吃，有人认为即使是食人族也要考虑动脉硬化和肥胖问题。小盖趁机从地洞逃出“客房”，他找到了岛上的巨型猴头，拿走小雕像。回到村落，食人族的讨论尚未结束，但食人族酋长明确指出，吃完这个人不知道要摄入多少胆固醇！况且小盖为他们带来“柠檬头”（Lemonhead）作为礼物。获得谅解后，小盖可以四处活动，他找到了香蕉剪重新送给“烂牙”，“烂牙”则回赠了他持有的猴头钥匙。回村子向食人族打听老查克，得知要对付不死亡灵，需要用稀有树根熬制出食人族毒药，但这些毒药都被老查克偷走了！为了通过复杂的地下墓穴，前往鬼盗船的藏身处，食人族送给小盖一个“活生生”的领航装置……

【本节谜题】

81.离开小村时遇到食人族，对话后被关了起来。

82.拾起地上的骷髅头（Skull），再打开松动的地板，由地洞逃出村外。

83.回到初始登岸的海滩，进大地图会看到一只猴子跑来跑去。把5根香蕉通通给猴子，猴子吃完后会死心塌地跟着（不能坐船，但会等在原地）。

84.去到猴岛最东岸的空地（Clearing），向右走到图腾柱旁，拉它的“鼻子”。离开图腾柱，猴子就会去模仿拉鼻子。趁机进入栅栏内，在巨型猴头下找到小雕像（Wimpy Little Idol）。

85.回到小村，将雕像交给食人族获得谅解。去牢房拿走香蕉剪（Banana Picker）。

86.在村口遇到“隐士”（Hermit Toothrot），给他香蕉剪，得到猴头钥匙（Monkey Head Key）。

87.离开村子再回来会遇到食人族，将之前收集的一堆备忘录给他们，得到领航头（Head of the Navigator）和领航项链（Necklace on Navigator）。

88.在巨型猴头的耳朵上使用猴头钥匙，进入猴头。

89.在迷宫使用领航头，向他面朝的方向走（在有岔路口停一下确定方向），耐心绕圈子，找到鬼盗船。

90.向领航头索要项链，戴上后即刻隐形，进入鬼盗船。

【鬼盗船】

小盖成功进入船舱，偷回了巫毒树根（Voodoo Root），食人族为他造出了无敌的树根啤酒。回到地下，却发现鬼盗船不见了。那里正好有个鬼盗船员因为脑袋掉进了岩浆里，不得不留下打捞。向他询问，得知老查克和伊莲结婚去了！此时，小盖的3个帮手“适时”出现了，他们还认得那个落单的鬼魂，原来他叫Bob！

【本节谜题】

91.去左边船长室，用磁性罗盘取走钥匙（Key）。

92.回到甲板，从舱口下到卧室，往右走到头，发现一群鬼魂鸡，从身上拔下一根鬼魂鸡毛（Ghost Feather）。

93.回卧室，用鸡毛挠醉鬼的脚，拿走他的酒瓶（Jug o' Grog）。

94.回到鬼魂鸡那里，用钥匙打开上锁的舱门下去。

95.把酒倒进地上的盘子里，灌醉鬼魂鼠，然后拿走一块油脂（Glob of Grease）。

96.回到甲板，将油脂涂在右边的门上消音，进入，拿走鬼魂警卫旁的鬼魂工具（Ghost Tools）。

97.回到鬼魂鸡处，用鬼魂工具打开灼热的箱子（Glowing Crate），得到巫毒树根。

98.离开鬼盗船，回到小村，将巫毒树根交给食人族，得到魔力汽水（Magic Seltzer Bottle）。回到地下，发现鬼盗船不见了。



最终章 小盖摆脱笑柄
Last Part - Guybrush Kicks Butt

【婚礼】

互殴岛的教堂，婚礼正在进行当中。小盖救人心切，没想到一切尽在伊莲的掌握，而与老查克成婚的不过是两只猴子而已。因为小盖惊走了猴子，伊莲四处寻找，教堂里只留下了小盖和鬼盗船长两个人……

【本节谜题】

99.回到镇上并赶往教堂，用魔力汽水对付拦路的鬼盗。

100.在教堂中跟老查克对话。摔落到二手船市场后，捡起魔力汽水，用在老查克身上。

【尾声】

眼花绽放，小盖和伊莲陶醉在罗曼蒂克里，完全忘记了猴岛上的“烂牙”。小盖说，经历这一切，他好歹学到了点儿什么，那就是绝不应该花钱买一套电脑游戏！“什么？”伊莲一脸不解。“我也不知道为什么要这么说。”小盖想了想，同样一脸茫然……



小村
（食人族）
海滩
水坝
三岔河口
（观景点）
池塘
巨型猴头
海滩
海滩
裂谷
海滩

战场——血战太平洋
Battlestations Pacific

■北京 奥杰

新兵作战指南

战术地图

打开地图界面（TacMap），可以观察战场，并且向战斗单位下达作战命令。地图可以放大或缩小，从不同层面了解战斗单位的相关信息。

1.目标任务

游戏中，目标任务分为三种：主要目标、次要目标和隐藏目标。在目标任务面板中，绿色表示目标完成，白色表示目标正在进行，而红色表示目标失败。其中，主要目标必须完成，否则任务失败；次要目标调节任务难度，如果主要目标和次要目标都顺利完成，则获得一枚银质奖章；隐藏目标不会直接出现在目标任务面板上，需要从任务简述中获取信息，如果完成主要目标、次要目标和隐藏目标，则获得一枚金质奖章。与《中途岛战役》不同，获得金质奖章可以开启新的战斗单位。

2.侦察范围

侦察范围分为四层，最外一层是未知区域，肉眼、雷达和声纳都无法探测到信息；第二层是雷达侦测区域，只能发现目标光点，而无法具体知道敌人的信息，比如是战舰还是战机；第三层可以具体探知敌人战斗单位的情况，包括生命值、特殊情况以及距离等；第四层是绿色区域，仅限于声纳探测水下潜艇，无法发现战机以

精品	总评 8.0
制作	Eidos Studios
发行	Eidos Interactive
类型	即时战略
语种	英文

项目	评分
文化包容性	8.5
上手精通	7.5
画面	8.5
音效	8.0
创新	8.0
剧情	8.0


恰似流星从天而降



为什么要玩这款游戏

相信很多玩家都还记得2007年推出的《中途岛战役》，这既是一款即时战略游戏，也是一款动作射击游戏，既是一款空战游戏，也是一款海战游戏，自然乐趣不少，但难度也不小，即便是游戏老手，在享受游戏乐趣的同时，恐怕也会对游戏难度咋舌。相比之下，新作《血战太平洋》则有所改进，在延续游戏风格和保持游戏乐趣的前提下，调整了操作系统和指令系统，降低了游戏难度，对于游戏新手来说，不会再感到难于上手，而对于游戏老手来说，也有相当丰富的游戏内容等待挖掘，从而成为一款老少咸宜的游戏。

及下潜到极限深度的潜艇。

3.发布指令

打开战术地图（TacMap），可以选择战斗单位，并且发布战斗指令。比如，选择一艘战舰，按鼠标右键可以让其朝着目标前进，其间可以设定8个路点。如果目标是敌舰，战舰则发动攻击；如果目标是友军，则自动编队。取消指令非常简单，按空格键即可。

舰艇指挥

1.运动

通过轮舵界面，可以看到舰艇运动状态，比如，行进速度分7级：全速前行、3/4速前行、半速前行、1/4速前行、半速倒行（相对于1/4前行速度）、全速倒行（相当于半速前行速度）和停止。

游戏操作

舰艇操作	
A、D：左（右）转舵	W、S：加速/减速
鼠标转动：转动视角	鼠标左键：开火
Shift：切换武器	鼠标滚轴：望远镜/潜望镜
1：防空武器	2：主炮
3：鱼雷	4：深水炸弹
F：上浮（潜艇）	R：下潜（潜艇）
Ctrl：登陆艇下水	Z：管理界面
飞机操作	
↑、↓：拉高/俯冲	←、→：左翻转/右翻转
A、D：左偏航/右偏航	W、S：加速/减速
鼠标左键：机枪	Shift（左）：轰炸模式
Shift（左）+鼠标左键：投掷（发射）炸弹、鱼雷、深水炸弹、导弹	
Alt：涡轮	

2.攻击

瞄准和射击可以简单地通过鼠标操作来完成。不同种类战舰分别配备四种不同武器，分别是防空武器、火炮、鱼雷和深水炸弹。防空武器是舰艇配备的最小规格武器，主要对付战机，也可以攻击快艇，但是对其他种类舰艇没有伤害。在对付低飞的战机时，机枪的效果比较好；而对付高空的战机时，还是要选择高射炮。火炮是战舰的主要武器，



防空炮火击落侵袭的战机



瞄准驱逐舰的燃料库射击



发现一艘登陆艇，不要让它靠岸

用于攻击大型舰艇以及陆上设施。通过自动瞄准，可以选择攻击敌舰的弹药库、燃料库以及引擎等，而且点射的效果强于连射。鱼雷是舰艇的致命武器，但是速度慢，比较容易闪避，而且数量有限。深水炸弹是攻击水下潜艇的唯一武器，即便没有直接命中目标，也会造成一定的伤害。

3.修理

舰艇受损后，一定要通过修理界面，赶紧进行修复。通常，舰艇会遭到以下损伤情况：

火损：燃料库或者弹药库被炸，船体起火，扩展速度比较慢，但是会造成其他连锁麻烦。

水损：船体被炮弹打穿，如果不及时修复，很容易下沉。

引擎受损：造成机动性降低。

潜望镜受损：潜艇无法使用潜望镜。

武器受损：防空武器和火炮被击中，无法使用。

船体受损：舰艇生命值降低，经常发生的情况。

当舰艇多处受损时，需要根据情况的轻重缓急进行修理，以提高修复效率。

战机指挥

1.鱼雷轰炸

尽管装载鱼雷会因为负重的原因，很容易遭到防空炮火和战斗机的攻击，但鱼雷轰炸是击沉战舰最有效的方式。空投鱼雷的时候，尽量降低高度，减慢速度，否则准确性没有保证，无法对敌舰造成伤害。在进行鱼雷轰炸的时候，最好派出多支战机中队，让其他战机吸引防空炮火的火力，为鱼雷轰炸机创造机会。需要注意的是，鱼雷轰炸对陆上目标无效。

2.俯冲轰炸

俯冲轰炸可以有效地攻击水上和陆上目标，比如装载深水炸弹攻击潜艇。由于俯冲轰炸的速度快，角度小，防空炮火很难防御，是驱逐舰、航空母舰、轻型巡洋舰以及机场和船坞的最大威胁。需要注意的是，在攻击全速进行的



硝烟弥漫，火炮齐发



前仆后继，猛攻敌舰

战舰时，一定要瞄准船头或者船体中部进行轰炸，不要瞄准船尾。另外，对付战列舰和重巡洋舰的时候，俯冲轰炸的效果微乎其微。

3.机枪扫射

战斗机最擅长机枪扫射战术，即便对目标无法造成伤害，也可以吸引防空炮火的注意力，为鱼雷轰炸机和俯冲轰



知己知彼，百战不殆



瞬间的猛攻足以致命



战场形势不太妙



炮火划亮夜空

炸机创造机会。通常，机枪扫射对付运兵船和快艇最有效。

4.空中格斗

空中格斗是战斗机的拿手好戏。不过，需要注意两点，一点是接近敌机的时候，敌人经常会掉头，然后直冲过来，只要敌机进入射程，机枪就开火射击敌人引擎，同时更要注意自己不被敌人击中引擎；另一点是尽量飞到敌机身后进行攻击，其间需要调节航速，同时不要从敌机下方经过，如果敌机坠落，很容易被砸中。

成就列表

1.普通成就

Tin Can Captain：驱逐舰发射鱼雷击沉20艘敌军战舰。
Broadside Kill：巡洋舰15秒内击沉一艘敌军战舰。
Long-range Gunnery：战列舰2800米之外击沉一艘敌军战舰。
Flat-top Commander：管理界面（Support Manager）下，获得50架飞机。
Death from Below：潜艇击沉一艘敌军战舰。
Fighter Ace：30秒内成功击落5架敌机。
Hat-trick：同一架鱼雷轰炸机，3次成功命中目标。
Deadly Accuracy：俯冲轰炸机造成20次弹药库爆炸。
Double Whammy：一轮轰炸摧毁两个以上目标。
Supply Line：管理界面下，获得一架飞机、一艘战舰或者一艘潜艇。
Advantage：启动海军补给（Naval Supply）。
Banzaaai：时速600km/h撞毁于敌军战舰。
Surprise Attack：在珍珠港战役中，摧毁全部停落的战机。
Turning Point：在中途岛战役中，击沉全部美军航空母舰。
Preventative Strike：所罗门之战中，援军到达之前，击沉美军战列舰。
Under Cover of Darkness：获取一场夜战胜利。
Queen Sacrifice：发射鱼雷炸沉美军大黄蜂号。
Marianas Turkey Shoot：在菲律宾海之战中，击落20架敌机。.
Zero Damage：莱特岛之战中，没有舰艇受损于神风敢死队。
Take No Prisoners：在高级难度下，圣克鲁兹之战中，摧毁所有敌军战斗单位。
National Veteran：选择美军，参加25场在线比赛。
National Hero：选择美军，参加100场在线比赛。
Fist of the Empire：选择日军，参加25场在线比赛。
Wrath of the Empire：选择日军，参加100场在线比赛。
War Room：主持并参加50场在线比赛。
Conqueror：连续获胜50场在线比赛。
Armchair Admiral：连线游戏中，在Island Capture模式下，仅用TacMap攻击战斗单位，并获得胜利。
Frontline Admiral：连线游戏中，在Island Capture模式下，不使用TacMap。
Rising Sun：在高级难度下，完成日军战役。
Stars and Stripes：在高级难度下，完成美军战役。
Submarine Hunter-killer：独立击沉敌军潜艇。
Overwhelming Force：完成日军战役。
Shock and Awe：完成美军战役。
Island Hopping：完成所有Island Capture地图。
Victory Rush：完成所有Competitive、Duel、Escort和Siege地图。
Fleet Commander：获得上尉军衔。
Head of the Fleet：获得上将军衔。
Disembarkation：登陆艇占领基地。
Airborne Invasion：运输机占领基地。
Don't Mess with the Big Boys：战列舰击沉敌军航空母舰。
Repair for your Life：严重损伤下幸免于难。
Against the Odds：击沉实力强于自身的战舰。
We're not finished yet：3%生命值以下击沉一艘敌军战舰。
Pure gold：在所有战役任务中，完成全部主要目标、次要目标和隐藏目标。
Hero of Midway：玩过《中途岛战役》

2.航空母舰地图成就

The Protector：在Map 12中的Escort模式下，保护两艘日军航空母舰。
The Survivalist：在Map 12中获得一场Competitive比赛胜利，并且不损失潜艇。
Siege of Midway：在Map 11中赢得一场Siege任务胜利。
NorthernWaves：在Map 14中赢得一场大型地图Island Capture任务胜利。
Battleship Shutout：在Map 13中没有损失的前提下，赢得三轮战列舰战斗。

3.隐藏成就

Past Memories：在珍珠港战役中，击沉Henry Walker，击落Donald Locklear。
I've Changed My Mind：在机场或航空母舰上，手动降落一架神风敢死队战机。
Underwater Hideout：在Sydney找到水下洞穴。
Trainkiller：在印度支那之战中，借助爆炸精练厂摧毁列车。
Flying Fish：水上飞机成功水上降落。

美军战役流程

东所罗门之战
Battle of the Eastern Solomons

主要目标：
消灭10架入侵的日军飞机
确保4支轰炸机中队到达导航点

隐藏目标：
消灭战区内的全部日本战舰


这个距离是不是有点太近了


遭受重创，没救了


实力相差不大，就看战术运用是否得当

战役流程：

战斗开始，几支日军强击机中队向美军舰队发动攻击。第一波强击机没有战斗机护航，而第二波强击机则由两个Oscar战斗机小队保护。美军舰队由两艘航空母舰和一些驱逐舰组成，派出F4 Wildcat战斗机，可以轻松地干掉10架日军的强击机。随后，收到信息，日军的Oscar战斗机正在攻击美军的Dauntless轰炸机和Avenger强击机中队。赶紧派出Wildcat战斗机对付日军的Oscar战斗机，尽量在日军战斗机靠近美军轰炸机之前干掉它们，只要确保半数（4支）轰炸机中队到达集合点，就可以完成任务。

既然轰炸机安然无恙，就可以发挥自身的作用了。由3艘运输舰和1艘高级驱逐舰（Tokatsukaze）组成舰队正在途径海域。驾驶轰炸机，先炸沉驱逐舰，再机枪扫射运输舰上的油罐，让它们葬身海底。

接下来，准备攻击日军的龙骧号（Ryujo）航空母舰。这个家伙由一艘利根级重巡洋舰和一艘驱逐舰护卫，可以让Avenger强击机中队全力攻击巡洋舰，同时让Dauntless轰炸机炸沉驱逐舰。其间，龙骧号会派出几支零式战斗机（Zero）中队负隅顽抗，但是于事无补。由于在这次任务中，强击机数量不作限定，因此可以不必理会敌人的防空炮火，只要勇往直前地冲过去，炸沉龙骧号的护卫舰，然后集中火力攻击龙骧号，几枚鱼雷加上炸弹轰炸，就可以让它成为历史，从而获得一枚金质奖章。

埃斯贝兰斯海角之战
Battle of Cape Esperance

主要目标：
击沉全部日军战舰

次要目标：
解救遭受敌军攻击的盟军战舰

隐藏目标：
摧毁向南逃跑的日军舰队

战役流程：

闪电和炮火点亮了夜空。驾驶北安普顿级（Northampton）旧金山号重型巡洋舰（San Francisco）跟随两艘驱逐舰和一艘轻型巡洋舰组成的舰队前进，正前方是两艘吹雪型（Fubuki-Class）驱逐舰和一艘高雄级（Takao-Class）重型巡洋舰组成的日军舰队，激战不可避免，为了能够获得金质奖章，必须保证美军战舰无一艘被击沉。

片刻之后，一艘吹雪型驱逐舰进入射程之内。瞄准驱逐舰的弹药库，射


空袭敌方基地

击精确的话，几炮就可以击沉敌舰。接着，迅速攻击另一艘驱逐舰，不要让它靠近美军舰队发射鱼雷，否则后果严


瞄准引擎射击，让敌人等着挨揍


俯冲轰炸的威力

重。将驱逐舰击沉之后，全速冲向高雄级巡洋舰，吸引它的注意力，同时采用对付驱逐舰的办法，炮击巡洋舰的弹药库，随着剧烈的爆炸，巡洋舰沉入海底。

第一支日军舰队被干掉后，控制克莱姆森级（Clemson）驱逐舰邓肯号（USS Duncan），迅速修理受损，准备战斗。随后，邓肯号、法伦霍尔特号（Farenholt）、海伦娜号（Helena）和旧金山号四艘战舰将全部投入战斗，其中邓肯号和法伦霍尔特号号是克莱姆森级驱逐舰，而海伦娜号号是克利夫兰级（Cleveland）轻型巡洋舰。现在，面对的敌舰是日军衣笠号和古鹰号两艘高雄级重型巡洋舰，必须尽快击沉它们。让驱逐舰拉近距离，发射鱼雷，同时巡洋舰重炮轰击，集中火力击沉一艘日军巡洋舰，然后如法炮制，摧毁另一艘日军巡洋舰。

击沉衣笠号和古鹰号之后，收到信息，追击5艘逃跑的日军油轮，其间将遭遇大批日军鱼雷艇和一些驱逐舰的拦击。需要注意敌人发射过来的鱼雷，如果任意一艘美军战舰被击沉，将无法完成次要目标。

战斗之初，发现三艘日军鱼雷艇直冲过来，同时南面有一艘美军战舰求援。将舰队分成两组，让旧金山号带着一艘驱逐舰向南，救援美军战舰，而海伦娜号和另一艘驱逐舰攻击日军舰队，使用火炮尽快消灭鱼雷艇。当旧金山号

接近求援的美军战舰时，向南行进，可以发现一支小规模日军舰队，干掉这两艘吹雪型驱逐舰和一艘货轮，可以完成隐藏目标。

接下来，让巡洋舰干掉海域内的其他驱逐舰，切记，一定要在敌舰发射鱼雷之前，然后集中火力攻击油轮，完成任务。

圣克鲁兹之战 Battle of Santa Cruz

主要目标：

击沉日军隼鹰号（Junyo）和瑞凤号（Zuiho）航空母舰

隐藏目标：

击沉特遣舰队（Vanguard Force）中一艘战列舰

战役流程：

战斗初始，企业号由3艘克莱姆森级驱逐舰普雷斯顿号（Preston）、莫里号（Maury）和库欣号（Cushing）护卫，遭到日军强击机攻击。立即派两个Wildcat战斗机中队朝着企业号北面飞过去，拦截日军的两个强击机中队，接连干掉两波敌人。随后侦察机发现隼鹰号以及两艘阳炎级护卫驱

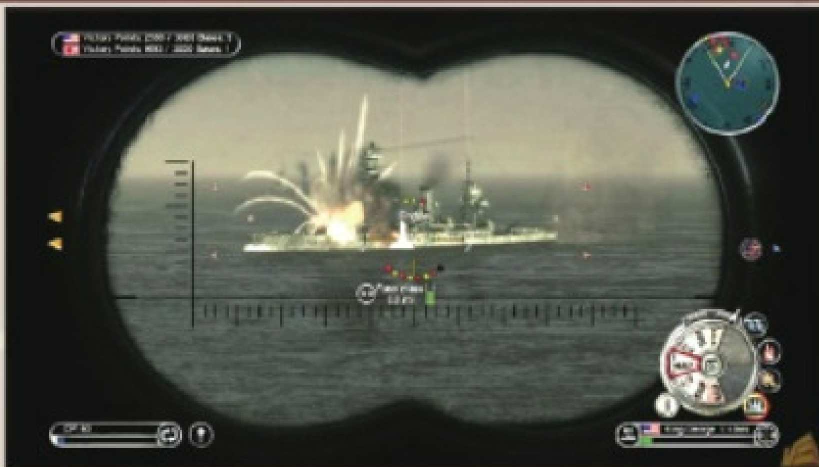

炸弹投下来了，下面的设施遭殃了


编队行进

逐舰早潮号（Hayashio）和黑潮号（Kuroshio）。迅速召回Wildcat战斗机群，派Dauntless轰炸机中队和Avenger强击机中队集中火力炸沉隼鹰号。

干掉隼鹰号之后，南达科他号战列舰（Battleship South Dakota）和两艘护卫舰到达。控制战列舰，击沉冲过来的日军巡洋舰，然后向北运动，切断海域东端瑞凤号的逃跑路线。这时，大批的日军飞机攻击企业号，使用高射炮击落敌机。

收到信息，大黄蜂号遭受重创，为


引擎是攻击的首选目标


攻击阿贺野号巡洋舰

了不让大黄蜂号落入日军手里，必须在它撤出之后，将其炸沉。控制大黄蜂号旁侧的驱逐舰，朝着大黄蜂号船体发射鱼雷，将其炸毁。随后，让最西面的战舰向北运动，从企业号上派出4个强击机中队，朝着海域最西北端飞过去，日军的特遣舰队将出现于此。让强击机中队和最西面的战舰集中火力击沉一艘日军战列舰，完成隐藏目标。

最后，南达科他号战列舰终于等到瑞凤号出现。集中舰队火力攻击瑞凤号，不要管瑞凤号的护卫舰，只要将瑞凤号’击沉，便可完成任务。

翰德森机场防御战 Defense of Henderson Field

主要目标：

截击威胁翰德森机场的轰炸机

保护运输舰队，确保至少4艘运输舰卸载货物

次要目标：

全部运输舰必须幸存下来

隐藏目标：

消灭Ikachuki号和电号（Inazuma）驱逐舰

战役流程：

战斗开始，控制翰德森机场机场，指挥4个Wildcat战斗机中队准备战斗。同时，注意到补给舰队从海域的东北方向朝着岛屿行驶过来。要想获得金质奖章，这些运输舰必须全部到达基地，一定要保护好它们。

派三个Wildcat中队飞向海域中央，位置介于日军舰队和美军空军基地之间。同时，派第四支战斗机中队朝着补给舰队西侧飞过去。接下来，就是考验空战技巧的时刻了。驾驶Wildcat战斗机不断击落日军的战斗机，只要技术熟练，这个挑战并不大。

任务过半，收到信息，北汉普敦号巡洋舰将加入战斗，但是遭到大批日军鱼雷艇的攻击。与此同时，日军Ikachuki号和电号驱逐舰也冲向北汉普敦号巡洋舰进行夹击。控制船坞，派出全部Elco鱼雷艇全速赶向北汉普敦号所在地。不幸，鱼雷艇到达的时候，北汉普敦号已经被日舰击沉。指挥一支Wildcat战斗机中队攻击日军鱼雷艇，可以减轻美军鱼雷艇的战斗压力，同时让


秋月型驱逐舰负隅顽抗


狭路相逢勇者胜

它们集中火力攻击两艘日军驱逐舰。几枚鱼雷之后，就可以让Ikachuki号和电号沉没于海底。

这时，运输舰队在战斗机的护航下到达基地。卸载货物之后，基地将遭到日军几批G3M Nell轰炸机的攻击。再次派出Wildcat战斗机进行拦截，战斗并不困难，消灭敌人之后，完成任务。

瓜达尔卡纳尔岛之战一 1st Battle of Guadalcanal

主要目标：

找出日军特遣部队

击沉长良号（Nagara）和比　号（Hiei）.

次要目标：

避免损失5艘或以上同盟战舰

隐藏目标：

五分钟之内击沉比　号

战役流程：

战斗开始，指挥旧金山号舰队和亚特兰大号舰队前进，遭遇日军战舰白露号（Yudachi）和电号（Inazuma）。冲过去，攻击敌舰的弹药库和燃料库，旧金山号几炮便可以干掉一艘驱逐舰。随后，调整舰队型，准

备迎击第二批敌人。

第二批日军舰队由旗舰长良号为首的5艘驱逐舰组成，攻击力远远强于第一批敌人，尤其长良号和最上号（Mogami）的实力也强于旧金山号和亚特兰大号。利用准确性优势，用火炮点射日军驱逐舰的燃料库或者弹药库，快速击沉它们，以便接近敌人的巡洋舰，然后发射鱼雷并配合火炮攻击，可以干掉长良号和最上号。

消灭第二批敌舰之后，发现友军波特兰号（USS Portland）和两艘护卫驱逐舰被日军比　号追击而来。要想在5分钟之内击沉比　号，最简单的方法是让波特蓝号舰队进行攻击，指挥驱逐舰缩近距离，发射鱼雷，同时波特蓝号火炮配合，直到击沉比　号。至于其他舰队，由于时间紧迫，基本帮不上忙。

击沉比　号之后，任务结束。

瓜达尔卡纳尔岛之战二
2st Battle of Guadalcanal

主要目标：

击沉全部运输舰，阻止它们到达南面的基地

独角鲸号（USS Narwhal）必须幸存下来

下潜到极限深度

击沉敌军舰队

次要目标：

两艘美军战列舰必须幸存下来

隐藏目标：

摧毁全部停落的E13A Jakes侦察机

战役流程：

战斗开始，直接攻击前方的日军舰队。附近没有巡逻船只，可以让独角鲸号浮出水面，用火炮干掉一些敌舰。



如果能够增添上一些颜色，就是绚丽的烟火



一轮生死较量

不过，还是要小心周围的日本战舰，以免遭受伤害。干掉敌人战舰之后，收到信息，日军鱼雷艇正在从南面的基地赶过来。下一个目标很简单，就是下潜逃跑。可是，这个地区大部分都是浅水，很难下潜很深，必须使用TacMap找到绿色的区域，那表示水域足够深。朝着绿色区域冲过去，迅速下潜。其实，潜艇在水面上行进速度要快于水下速度，因此不是迫于压力的话，还是尽量在水面上行进，到达安全地点之后，再进行下潜。



超低飞行，不能束手待毙



受创爬高

接下来，控制Elco鱼雷艇、Warhawk战斗机和B-29轰炸机组成的小部队。其中，Warhawk最为关键，一定要不惜一切代价让其幸存下来。当前的日军战舰中，只有一艘驱逐舰不怕机枪攻击，其余的鱼雷艇都可以被Warhawk的机枪扫射击沉。同时，当靠近日军舰队北面的海域时，可以发现一组E13A Jake侦察机停落在附近的岛屿上，只要击落三架侦察机，就可以完成隐藏目标。

日军的运输舰队被摧毁之后，控制南达科他号战列舰迎击日军战舰的攻击。第一批敌舰中攻击力最强的是高雄级巡洋舰，战斗并不困难，只要留意敌人会在近距离发射鱼雷。第二批敌舰由最上级巡洋舰、几艘吹雪型驱逐舰以及舰雾岛号战列舰组成，实力强大。幸好，华盛顿号带着四艘驱逐舰赶到。当南达科他号起火的时候，让它后撤，以免无法完成次要目标；如果有把握避开敌舰的鱼雷，可以让它协助华盛顿号击沉舰雾岛号。

塔拉瓦岛之战
Invasion of Tarawa

主要目标：

保护驱逐舰

摧毁海岸上的排炮

摧毁岛屿上的碉堡群

保护运兵船

摧毁岛屿上的敌军总部

保护岛屿上的空军基地

次要目标：

全部运输舰必须幸存下来

隐藏目标：

摧毁岛屿上的全部防空排炮

战役流程：

第一个目标非常简单。一队敌军水上飞机正在袭击美军的驱逐舰，控制F4U Corsair战斗机可以轻松干掉敌机。第二个目标是摧毁海岸上的排炮，这个任务也比较简单，但是岛屿上的防空排炮非常多，较难对付。不过，这些排炮可以被机枪摧毁，有6分钟的时间来完成这个任务。打开TacMap，找到全部防空炮火，最好将所有的排炮都干掉，以免稍后带来麻烦。

舰队进入特定位置之后，炮击岛屿，但是战舰的炮火还不足以压制日军，必须使用机载导弹攻击敌人。派出三架装载导弹的Corsair战斗机，导弹的杀伤力很大，可以重创敌人的堡垒和海岸火炮。这个任务一定要在5分半钟之内完成。



乌云遮天，风雨交加，锁定目标，不达目的誓不罢休



两架飞机同时坠毁

随后，发现一小队日军强击机朝着运输舰队冲过来。让Corsairs战斗机迎击敌人，如果运输部队完好无损，就可以得到金质奖章。接着，控制无谓式轰炸机袭击岛屿上的敌军总部。如果先前已经摧毁全部排炮，就可以直接轰炸日军总部，在5分钟之内轻松完成任务。

控制塔拉瓦岛之后，日军将派出两个俯冲轰炸机中队袭击岛屿上的空军基地。派出战斗机迎击敌人，干掉敌机，完成任务。

菲律宾海之战
Battle of the Philippine Sea

主要目标：
击落全部强击机
至少一艘盟军航空母舰幸存下来
击沉两艘敌军航空母舰

次要目标：
击沉金刚号（Kongō）

隐藏目标：
大青花鱼号必须幸存下来

战役流程：
本次战斗极为激烈，尽管日军的火力分散，但是实力并不弱，经常会从不同的位置出现，使得击沉金刚号变得非常困难。

战斗开始，让Hellcat战斗机群或者Corsair战斗机群做好对舰队的防护。日军将派出大批B5N Kate和A6M Zero发动攻击，但是这些战机不是Hellcat的对手。击落第一批日军战机之后，干掉从北面冲过来的日军水上飞机。

集合舰队，准备集中火力打击日军战舰。日军舰队的主要战斗力是5艘巡洋舰，每艘巡洋舰有两艘护卫驱逐舰。美军的主要任务是击沉两艘巡洋舰，并且干掉金刚号战列舰。


一轮俯冲轰炸

以圣何塞号（USS San Jose）为主力，派出Avenger轰炸机，集中火力，连续投掷鱼雷，攻击第一艘日军巡洋舰。不过，轰炸机将遭到日军的猛烈还击，有必要的话，留下一些炮灰，以确保其他轰炸机安全返回。

随后，收到信息，一个日军轰炸机中队从东面飞过来。尽管轰炸机让人头疼，但是这批敌机是俯冲轰炸机，很容易被圣何塞号的防空炮火击落。唯一需要注意的是，日军的G3M Nell轰炸机小队需要用战斗机来对付，但是它们个头大，速度慢，不是美军战机的对手。

接着，大青花鱼号潜艇进入战场。尽管潜艇战斗力强大，但是海域上有大量日军驱逐舰，一定要小心潜艇的安全，以免无法完成隐藏目标。让鱼雷轰炸机集中火力攻击金刚号，同时大青花鱼号攻击日军巡洋舰，通常4枚鱼雷足以炸沉一艘巡洋舰。如果幸运的话，仅凭鱼雷轰炸机就可以干掉金刚号，然后击沉第二艘日军巡洋舰，完成任务。

莱特岛之战
Divine Winds of Leyte

主要目标：
圣路易斯号（USS St. Louis）、甘比尔湾号（USS Gambier Bay）和加里宁湾号（USS Kalinin Bay）必须幸存下来
摧毁机场
摧毁所有船坞
击沉武藏号（Musashi）

次要目标：
摧毁全部海岸炮火

隐藏目标：
摧毁全部堡垒

战役流程：
在这次战斗中，让人第一次见识了日军神风敢死队的威力，几架飞机直接撞沉了奥曼尼号（USS Ommaney Bay）。这时，要确保其他几艘巡洋舰免遭日军战机的自杀式攻击。幸好，亚特兰大级战舰的防空炮火强大，能够应付神风敢死队的攻击。不过岛屿上的日军空军基地也派出了零式战斗机加入战斗，需要从巡洋舰上派出Hellcat战斗机迎战，同时充分利用TacMap，提早发现敌人。因为对付神风敢死队的时候，必须在它们靠近战舰之前将其击落，否则让它们直接坠落到战舰周围也会造成很大伤害。

在接近机场的过程中，战舰还将遭到J1N1 Gekko的攻击。这些战斗机不停地进行机枪扫射，目的是掩护神风敢死队，将美军战舰的注意力从神风敢死队身上转移开。另外，战舰右侧还将出现一些鱼雷轰炸机，它们的速度慢于神风敢死队，一定不要让它们靠近巡洋舰。

当巡洋舰进入机场的攻击距离时，控制SB2C Helldiver俯冲轰炸机，直接轰炸机场，因为刚才机场上的日军战机已经加入了攻击美军巡洋舰的战斗，所以机场的防卫力量薄弱，SB2C Helldiver可以轻松地炸毁机场和将要起飞的战机。


飞越海域


深水潜行


遭到炸弹攻击，烈焰升空

下一个目标是摧毁船坞。控制Corsair战机中队，用机枪干掉不断从船坞中冲出来的Gyoraitei巡逻艇，然后发射导弹炸毁船坞。不过，先要留下一个船坞，掉头去干掉群山环抱中的20多个高射炮以及海岸上的火炮，同时还要摧毁日军的碉堡，来完成次要目标和隐藏目标。

摧毁最后一个船坞之后，准备攻击大和级战列舰武藏号以及吹雪型驱逐护卫舰。控制Avenger轰炸机猛攻武藏号，几轮鱼雷和炸弹攻击之下，便可以击沉武藏号，完成任务。

恩格诺海角之战
Battle of Cape Engano

主要目标：
击沉全部敌军航空母舰

次要目标：
全部战舰必须幸存下来

隐藏目标：
击沉补给舰队

战役流程：
战斗开始，日军D4Y Judy战机小队击沉美军驱逐舰，并迅速逃离。不必担心战列舰的安全，它可以自己照顾好自己。找到正北方向正在从东向西游弋的两艘日军航空母舰以及秋月型驱逐舰（Akizuki）和阿贺野型巡洋舰（Agano），它们不是战列舰的对手，但是北面两座小岛之间的雷区会对战列舰造成很大伤害。要想干掉两艘日军航空母舰，要么直接冲过雷区，受到一定的损伤，要么向西运动，避开雷区，去切断日军舰队的退路。不管怎样，目标都是向日军航空母舰发动攻击。击沉一艘航空母舰之后，企业号、北安普顿级巡洋舰和弗莱彻级驱逐舰进入战场。要想完成次要目标，一定要确保这些战舰的安全。派出鱼雷轰炸机和俯冲轰炸机，直冲西面，干掉阿贺野型巡洋舰和

两艘驱逐舰。同时，尽量让巡洋舰做先锋，以免驱逐舰遭到敌人攻击。

接下来，收到信息，发现日军3艘油轮和3艘吹雪型驱逐舰正在向北行进。为了完成隐藏目标，必须击沉三艘油轮，但是日军驱逐舰有防空炮火，必须集结全部轰炸机，一鼓作气摧毁敌人的防空炮火，击沉战舰。

很快，发现日军的另外两艘航空母舰正在海域的西北角游弋。本来，战列舰可以轻松对付日军的航空母舰，但是战列舰被派出攻击日军的护航舰队，现在必须控制航空母舰来硬碰硬地进行战斗。因此，需要利用分而治之的战术来对付日军舰队，直到击沉航空母舰，完成任务。


编队低空飞行，目标敌军巡洋舰

潜艇巡逻
Sub on Patrol

主要目标：

击沉全部货轮
摧毁日军基地设施
击沉熊野号（Kumano）

次要目标：

击沉护航驱逐舰

隐藏目标：

盗取日军侦察机

战役流程：

如果将两艘日军护航驱逐舰击沉，就可以直接在水面上攻击敌人的舰队。对付两艘驱逐舰并不困难，唯一需要注意的是，潜艇船体已经受损，不要进行三级深度以上的下潜。干掉驱逐舰之后，潜艇上浮水面，用甲板炮击落冲过来的水上飞机。如果在对付驱逐舰的时候潜艇受损，可以不急于击沉运输舰队，先修复潜艇，以利于后面的战斗。

击沉运输舰队之后，收到消息，这个区域内有一个大型的日军基地，需要摧毁敌军基地设施。另外，日军还有一些装载炸弹的E13A Jake和F1M Pete战机，对上浮的潜艇会造成一些威胁，因此必须让潜艇时而浮出水面，时而下潜，躲避敌人攻击，以便受损。当靠近南侧基地的时候，再次收到信息，发现一架闲置的F1M Pete侦察机，可以完成隐藏目标。而后，用甲板炮轰击敌人基地，摧毁日军的港口设施。

接下来，准备攻击日军重型巡洋舰熊野号。熊野号将出现于海域东南面，有三艘驱逐舰护航。控制轰炸机，装载鱼雷，加强杀伤力。如果先前已经俘获


主炮轰击

了F1M Pete，可以让它装载两枚炸弹，它的灵活性非常高，而且在攻击敌舰之前，不会遭到敌人的攻击。在轰炸机被击落后，仍旧能够依靠F1M Pete来观察日军驱逐舰的动向。


炸弹入水，激起冲天浪花

不过，主要的攻击目标还是日军巡洋舰。让潜艇直接冲向敌舰，先发射潜艇前部的鱼雷，然后快速掉头，发射潜艇后部的鱼雷。只要将熊野号击沉，便可以完成任务。

空袭印度支那岛
Air Raid against Indochina

主要目标：

规定时间内摧毁全部特定目标
至少7架B-29 Superfortress轰炸机幸存下来
摧毁列车

次要目标：

摧毁铁路上30个设施

隐藏目标：

击沉日军船队

战役流程：

战斗开始，控制F4U Corsair战斗

继续海空大战的精彩

两年前的《中途岛战役》带给广大玩家一种全新的游戏体验，尽管游戏本身存在一些问题，但还是获得众人的一致好评。如今，《血战太平洋》相对于前作来说，不但成功保留了全部优点，而且改进或者说去掉了原来的不足之处，成为了一款真正出色的游戏。

二战期间，美日海战和空战是异常精彩和激烈的。无论是《中途岛战役》还是《血战太平洋》，正是都抓住了海战和空战的精髓，将即时战略游戏元素和动作射击元素巧妙地结合起来，从而获得了众多玩家的青睐。就游戏本身来说，《血战太平洋》的操作系统和指令系统较之前作进行了一些改进和简化，这也就意味着即便玩家没有玩过前作，也并不影响从本作开始体验创新的游戏乐趣。这也是《血战太平洋》的一个比较体贴的设定。尽管玩家要指挥操作海上和空中的战斗单位进行作战，但是这个过程是循序渐进的。毕竟，前作的上手难度确实不小，曾经让不少玩家头疼了一阵。

游戏之初，玩家仅能控制单一的战斗单位，或是战机，或是战舰，让玩家有时间熟悉操作和指令。不过，这个过程是缺乏乐趣的，而真正的游戏乐趣开始于指挥联合舰队与敌人进行大规模的海空作战。这时候，在熟练操作的基础上，就需要玩家熟悉各种战机和战舰特性，进行一些战术策略安排了。特别是在高级难度下，如何控制战斗单位已经不是问题了，简化的指令和优化的AI可以很好的完成一系列的行动，唯一需要的就是玩家如何安排各种战斗单位相互协作，用最有效的方法彻底消灭敌人。

在视觉效果上，游戏画面依旧保持了高水准。尤其是水面效果，无论是海浪波动、阳光反射，还是炮弹击中海面激起巨大的浪花，看起来都非常真实，可见游戏开发者真是下了不少的功夫。毕竟游戏中99%的场景都是海域，海洋可谓是最重要的一个角色，怎么能不精心做好呢？另外，各种战机和战舰模型也制作得非常精细，大到可以看清楚战舰上的人员走动和机械传动，小到明显看出羽黑级驱逐舰和大和号超级战列舰的比例差异，而且武器开火的效果也极为逼真，配上一流的声效，最大程度上增强了战斗的真实感，提升了游戏的娱乐性。

当然，游戏也有一些不尽如人意的地方。比如，游戏节奏比较缓慢，大多数任务中，都要横穿海域，行进很长一段距离才能到达目的地，尽管真实性强，但是考验玩家的耐心。此外，有一些战斗也不是太紧张，比如，控制轰炸机反复从敌舰上空飞来飞去，直到成功消灭全部目标。由于游戏中的任务具有相似性，因此一些反复的过程更显得枯燥。不过，这并不影响《血战太平洋》作为一款独特且优秀的二战游戏为玩家所喜爱，无论是对于玩过前作还是没有玩过前作的玩家来说，这款游戏都值得推荐。

机，装载导弹，全速冲向指定目标。第一个目标是两艘Gyoraitei巡逻艇，可以用机枪直接干掉它们。下一个目标是两艘 风级驱逐舰、几艘巡逻艇和几个炮塔。先发射导弹干掉驱逐舰，然后用机枪摧毁巡逻艇和炮塔。不要管海湾中停靠的日军巡洋舰，集中火力消灭西南方向正在撤退的日军船队。击沉六艘货轮，可以完成隐藏目标。不过，需要注意的是，摧毁指定目标要在6分钟之内完成，一定要速战速决。

接着，控制P-38战斗机护送15架B-29 Superfortress轰炸机。尽管B-29抗打击力比较强，但是无法抵御日军零式战斗机的攻击，尤其是J2M Raiden中队的火力非常猛烈。如果损失9架轰炸机，任务就会失败。幸好，日军战机不是蜂拥而来，而B-29的机枪也不是吃素的。唯一需要注意的是，不要让受损坠落的B-29撞到其他轰炸机上。因此，尽量从远距离之外拦截零式战斗机，而且日军战机的主要目标是B-29，不会顾及P-38，可以比较轻松地击落敌机。

击落六、七波日军战斗机之后，发现日军物资列车在美军轰炸机炸毁大桥之前冲了过去。现在，需要干掉物资列车，同时还得摧毁列车途径山谷内的30个特定军事设施。列车的尾部有一架重型机枪，对战斗机造成很大威胁，要想干掉列车，必须先摧毁这挺机枪。另外，还要查看TacMap，随时准备攻击灰色圆圈标志的军事设施。列车沿着弯曲的线路穿行于山谷，一定要在列车进入隧道之前将其摧毁，否则任务失败。幸运的是，列车进入隧道之前要经过一个精练厂，射击白色的大型燃料罐，巨大的爆炸将彻底摧毁列车，完成任务。

硫磺岛之战
Invading Iwo Jima

主要目标:
保护轰炸机
击落全部水上飞机
击沉I-36潜艇
击落全部Ohka Carrier战机
击沉全部Shinyo巡逻艇

次要目标
摧毁机场
摧毁Shinyo船坞

隐藏目标
全部运输部队必须幸存下来

战役流程:
战斗开始，控制B-29出击轰炸硫磺岛，而日军Raiden、Gekko、Zero和Oscar战斗机也全部出战。稍后，F6F战斗机小队加入战斗，这是美军最优秀的战斗机种，可以轻松干掉日军战机。不过，首要目标是日军J2M Raiden战机，它们对B-29的威胁最大。

轰炸堡垒之后，轰炸机撤离，而日军也发现了美军登陆舰队，派出大批的水上飞机进行攻击。日军的水上飞机速度很快，并且H8K Emily比Mavis更难对付一些，需要加速才能追击敌人。


岛上空投

击落两批日军水上飞机之后，控制Kingfisher轰炸机，装备深水炸弹，准备炸沉日军I-36潜艇。这个任务比较简单，但是速度一定要快，否则I-36会攻击美军战舰，给后面的战斗带来麻烦。

接下来，日军派出新式MXY-7 Ohka战机，火力强，攻击范围大，比较难对付。让装载导弹的海盗式战斗机攻击MXY-7 Ohka起飞的机场，尽管硫磺岛的防空炮火猛烈，但是还要全力攻击机场，可以让后面的战斗轻松一些。 同时，让Hellcat战斗机和其他Corsair战斗机拦截住大批的Ohka战机。敌机会对南面的两支舰队和西南面的一支舰队同时发动攻击，防御起来比较困难。

抵挡住Ohka战机的攻击之后，日军分别从东面的两个船坞和西面的一个船坞派出Shinyo快艇攻击美军运输船。尽管Shinyo的速度远不及Ohka，但是也非常快，而且船身体积小，很难瞄准攻击。如同刚才一样，集中火力发射导弹摧毁敌军船坞，切断Shinyo的源头，然后干掉其他快艇。 登陆成功之后，完成任务。

冲绳岛之战
Battle of Okinawa

主要目标
占领全部三个基地

次要目标
仙女号（USS Andromeda）必须幸存下来

隐藏目标
击沉大和号（Yamato）

战役流程:
决战阶段，集合舰队，分成三组，第一组由战列舰、巡洋舰和驱逐舰组成，第二组是巡洋舰，第三组是运输舰和登陆舰（LSM）。让战列舰作为攻击先锋，同时将运输舰和登陆舰排在后面。日军会派出鱼雷轰炸机、俯冲轰炸机和地毯式轰炸机进行攻击，让Hellcat战斗机群对付敌机，可以绰绰有余。另外，还要注意敌军南面基地派出的Shinyo和Gyoraitei鱼雷艇。

当联合舰队靠近最北面的基地时，让LSM发射导弹攻击敌人的指挥基地。同时，战列舰进入射程范围，进行攻击。不过，不要让其他战舰也凑过来，需要留出回转空间，以便能够让战舰转180度掉头。

摧毁基地之后，让LSM向南行进，在Hellcat的高空掩护下，攻击第二个日军基地。同时，让运兵船占领机场。突然，收到信息，仙女号从海域西南角进入战场，遭到日军零式战斗机的猛烈攻击。仙女号的护卫舰并不足以对付日军战斗机，必须马上派出一个Hellcat战斗机中队迎战敌机，保护仙女


看起来真像火山爆发


炸不沉敌舰，也要撞沉敌舰

号；或者再派上一艘驱逐舰加入战斗，因为日军驱逐舰浦波号（Uranami）正在接近仙女号，企图击沉仙女号。

等到仙女号撤离战场之后，收到消息，发现日军大和号行踪。大和号将出现于战场的西北角，这艘巨大的战列舰正在向海岸行进。集中火力攻击大和号，战列舰炮击大和号的时候，让驱逐舰靠过去，发射鱼雷攻击船体。单打独斗的情况下，大和号是赢家，但是在一群战舰的围攻下，大和号根本不是对手，再加上舰载轰炸机的攻击，在到达海岸之前，大和号葬身海底。

大和号沉没之后，北面的海岸线完全在控制之下，先占领海域中央的基地，然后集结舰队攻击南面的基地。在火力压制下，让运输舰占领基地，最终完成整个美军战役。P

逐鹿中原 谁是英豪

——智能手机步入战国纷争

■北京 黑框

话说天下之势，久分必合、久合必分。

早在两三年前，智能手机的国内市场还是Symbian和Windows Mobile的天下，诺基亚和微软分别占据着不同类型的消费者市场。2007年苹果iPhone的出现，似乎让人们看到了搅局者的出现，但至少在国内，由于苹果未与通讯运营商合作推出行货产品，玩家只能从水货渠道获取产品，加上苹果爱好者一向以高端时尚自居，人们基本上只把iPhone当成小众产品。

然而两三年后的今天，国内的智能手机市场却即将进入战国时代！3G的正式运营，以及Google Android手机系统的推广，让市场变得异常纷乱。如果说iPhone系统还只是苹果独家玩耍，Android系统却是在各大手机厂商的生产线上全面开花，新锐之势难以阻挡。另一方面，3G正式运营对智能手机提出急迫的更新换代要求，导致各种变数纷纷而起——运营商摇身变作手机系统生产商、水货品牌转眼成为正品行货、新的势力正在扩张联合、旧的力量又怎忍被遗忘。几乎就在转瞬之间，四方战火早已将我们全面带入战国。

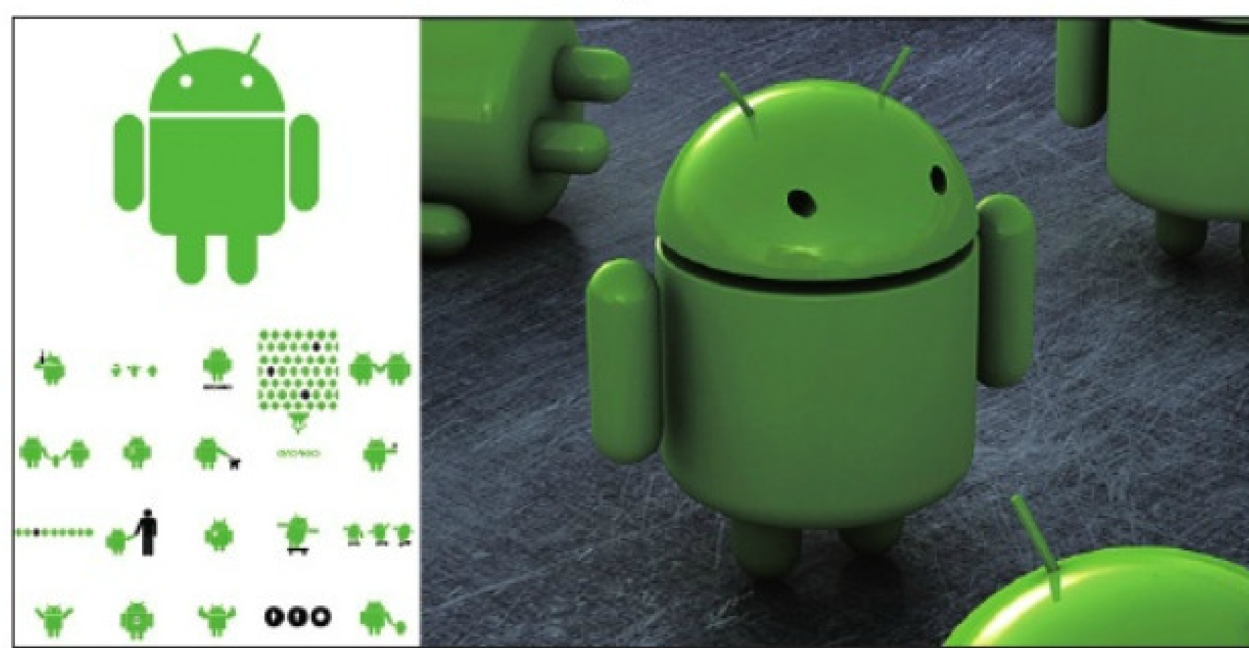
一、搅局者：Google Android

市场调研公司Gartner前不久发布的一份报告称，Google Android手机操作系统的市场占有率将大幅攀升，根据他们的预测，到2012年，Android手机将超越苹果iPhone、Windows Mobile和黑莓，占据全球智能手机市场14%的份额。由于该预测是基于这样一个现状——目前Android手机仅占据智能手机不到2%的市场份额——因此如果预测实现的话，Android将成为不折不扣的“搅局者”。

这样的预测显然不是空穴来风。

“Android”一词本义是“机器人”（这也是Android使用小绿机器人Logo的原因），同时，它也是一家从2003年开始建立的高新技术公司的名称。Google于2005年并购了这个成立仅22个月的企业，在原有基础上继续展开短信、手机检索、定位业务，最重要的是，其开发方向是通用的、免费的。2007年11月5日，Google正式发布这一手机操作系统平台，并联合几十个手机公司建立“开放手机联盟（Open Handset Alliance）”，开始了以Google为主导的联合开放式开发。

在Android未被公开之前，人们纷纷猜测Android会是一部Google电话或是gPhone（来源于苹果iPhone的命名）。但在发布后，大家很快发现它原来是一套软件平台，这显然说明Google的胃口远比想象中的要大：不只是希望消费者用我们的产品，而期待所有的手机厂商都用我们的产品。由于源代码公开以及免费，厂商可以零权利金的成本获取这套平台，并且在其基础上，充分按照自己的需要进行二次开发，形成独有的品牌特色；Android本身也在不断进化与完善中，拥有以Google为首的开放手机联盟的持续性技术支持。因此宛如是在一夜之间，各手机厂商纷纷投身于该系统，研发、发布新的产品。无论是以往得意的，还是一度失意的，都将Android视为新的发展机会，若是说Android为手机市场注入的新的活力，那也一点不为过。以下，就让我们来对这些产品做一个概览：



各式各样的Android机器人图标



HTC Dream（Google G1）

HTC宏达是Google Android的金牌合作商。这款HTC Dream就是第一款载有Android操作系统的手机，因此也被称为Google G1或HTC G1。2008年9月22日，美国运营商T-Mobile在纽约正式发布本产品。手机支持WCDMA/HSPA网络和WIFI、GPS，具有侧滑全QWERTY键盘，手机下方的接听弧部是一个典型特色。目前在国内市场该手机的价格已变得十分平和，不到2000元即可入手，想体验Android系统、手中又不是很宽松的用户可以考虑。



HTC Hero（Google G3）

在G1和G2（HTC Magic）之后，HTC于2009年6月在伦敦紧锣密鼓地发布了第三款Google手机。新手机以Hero命名，确实也足以成为当时英雄旗舰性质的Android手机。该手机采用Android 1.5操作系统，并设计了更漂亮的HTC Sense主界面，配备支持多点触控的电容式屏幕，内置重力感应器，支持GSM/HSPA/蓝牙/GPS/WIFI，但不具备G1的全键盘。相比于之前的G1和G2，除了在硬件配置上升级之外，这款手机还增置了3.5mm耳机插口。目前该产品在国内售价约3100元，有银色、粉色可选。



HTC Tattoo（Google G4）

HTC推出的第四款手机一反之前的高端路线，是一款踏踏实实的入门机型，从某种意义上也可认为是展示Android平民级应用的一款手机。这款手机的中文版日前已在香港发布，使用2.8寸的电阻式屏幕（与电容式屏幕不同，使用时需稍加施力），配备320万像素摄像头——显然这些参数的规格都不高，但基础的蓝牙/WIFI/GPS全都具备，并且可换壳（Tattoo：纹身）。最可喜的是它的价格，目前在国内仅在2000元左右，相比之前动辄6000元的入市价实在是很体贴，对于想入门的用户而言，是一个好选择。



Samsung Galaxy（i7500）

三星的第一部Android手机。该手机最早于2009年7月在法国发布，目前在我国香港也已正式推出。手机配备Android 1.5操作系统，与其它厂商不同的是，本次三星没有设计自己的主界面，因此在该手机上看到的将是Android的原始图形界面。该机的亮点是配置了高达8GB的内置存储空间，并可最高支持32GB的microSD，此外，它所搭配的3.2寸、320×480的AMOLED显示屏，也较一般的TFT屏幕效果更佳。值得一提的是除了Galaxy之外，三星还发布了数款Android手机，目前在机型数量上仅次于HTC。



Motorola CLIQ（DEXT）

Moto的第一款Android手机，也是该公司面临市场低谷、表达希望借助Android重振雄风的愿望的一款机型。该机器使用Android 1.5操作系统，具有三大亮点：1.侧滑式的全QWERTY键盘；2.独特的社交网络主界面MotoBlur，使用它可直接在主界面上查看Twitter、Facebook、MySpace等社交网站的更新；3.远程操控，通过官方网站可对手机进行远程删除资料的操作。



Motorola Droid（Sholes）

这款手机采用最新2.0版的Android系统，也理所当然地成为Android最新的代言者之一。手机的特色除了配置高、屏幕大（3.7寸/480×854）、速度快（有测试人员说这是迄今为止最快的一部Android手机）之外，就是超薄的侧滑式QWERTY键盘，因此即便是侧滑，整体机身也显得足够小巧。此外，手机还提供了双LED闪光灯。

手机系统的生与死

当前状况下，手机行业已发展到一个牵涉面广泛，利益链条上的各个部分互相合作、分拆、竞争的复杂阶段。因此一款手机操作系统能否被普及，除了其自身的表现亮点之外，更多还在于其设计是否能够满足行业链条上其它利益者的需求。例如，这些都是必须要考虑的因素：手机生产厂商、开发者、运营商。

作为手机硬件的**生产商**，他们希望能提供尽可能独特的实体产品。手机的外形与操作方式自不必说，但在小巧的手机上，软件应用环境也成为越来越重要的个性化因素。一般来说，手机操作系统自身会提供一些供厂商选择的功能，例如是否包含手写模块、是否支持摄像头等，但这仍不够灵活。而在Linux上发展出来的Google Android系统，则将这一特点发挥得淋漓尽致，由于代码开源，可使灵活开发的范围大大增加。

操作系统是清源，软件**开发者**就是活流，一款想长久生存的操作和系统，必须给开发者带来方便与利益。在这方面，苹果的App Store网上软件商店了进行了突破性的创新——不仅仅让开发者获得方便，更重要的是能让他们快速拿到钱。自App Store之后，各手机系统都在模仿这一形式，显然未来这也会成为最重要的竞争要素之一。

在国外，**运营商**与厂商联合推出手机的新闻比比皆是，而在国内，之前运营商的“作用”还仅限于同手机厂商一起提供“定制版”手机，在手机系统中加入自己的软件模块，其影响力较为一般。但3G的推动力可谓巨大，仅仅在一年不到的时间里，中国的通讯运营商已大幅转换了自己的角色，例如中国移动基于Android开发oPhone操作系统，联通与苹果合作提供正式版的iPhone，都是以前从未有过的新情况。





Sony Ericsson XPERIA X10 — LG GW620 — Sciphone N21

索爱计划在2010年第一季度上市的一款Android手机。该手机在规格上具有惊艳的配置，例如810万像素、LED闪光灯、16倍数码变焦、自动对焦的摄像头，4.0英寸、480×854像素的防刮伤电容式触摸屏，主频高达1GHz的CPU等。另外一个亮点是该手机采用了索爱自己全新设计的UI主界面，与众不同，同时也显示了Android系统在支持自定义方面的强大魅力。不过该手机体型偏大偏厚，测试用户反应速度偏慢，不知上市前是否还会有修正。

来自LG的第一款Android手机。这款手机在造型及按键设置上都与前面提到的Motorola CLIQ类似，但体型总体来说要稍小上一圈。它也提供了侧滑式的全QWERTY键盘，但若是你仔细分辨，会发现它的这块键盘一共有5行键，而现在主流的手机全键盘都是3到4行键，某种程度上这更接近于PC键盘的感觉。这款产品在硬件配备上中规中矩，不过价格也较为平和，目前它已在加拿大发布，市价折合人民币约2600元，据称明年该产品将转战亚洲。

最后出场的是由深圳一家公司所发布的产品，这款产品的外形类似索爱的X2手机——没错，这就是大家所熟悉的山寨版手机！此类产品的出现在某种程度上也说明了Android系统的普及。该手机的特色是支持双卡双待，颇具山寨特色。同时，它支持重力传感、蓝牙、WiFi、媒体播放、FM收音、触摸屏、自动对焦摄像头等普适功能。不过，其价格却仅约1600元左右，在Android手机中属于操底中的操底，消费者可能会因此质疑该手机的性能，但不得不说这样的价格仍很有吸引力。

仅从以上已发布的产品上，大家已可体验到Android来势汹汹的感觉，更何况还有更多厂商，例如华硕、Acer也宣称正在研发Android手机。Google在这方面的决策取得了阶段性的成功，至少从吸引眼球的角度来看，由于各手机厂商的协力，Android一夜之间呈现遍地开花的态势，已给人们造成一种压迫式的推进印象，直逼已有的手机系统大佬们。

而在另一方面，Android与各国运营商的关系也正在逐步推进。无论是当初协力推出第一款G1手机的T-Mobile，还是新近加入的如中国联通、中国移动等合作伙伴，运营商们都对这个开放式的系统抱有积极的期待。

现在唯一担心的可能是该平台上软件的开发情况。Google自身已为Android开发了一整套软件，同时也有不少爱好者在开发产品，但要形成一个长期有效的开发机制，仍需要让开发者迅速获利。Google在这方面也模仿苹果的软件商店，推出了“Android Market”。该商店于2008年8月底首发，但其进展颇为缓慢，虽然Google号称已有多达上千软件登录至该商店，但目前若登录该商店主页，会发现真正能出现在页面上的软件，数量还不足200款，这离用户的需求无疑很是遥远。好在现在Android手机还刚刚推广，人们或许还不会注意到这种问题，开发者动力也不足，但放眼未来，这是Google必须要改进和推动的一个重要环节。

中国移动的OMS系统与OPhone手机

OMS和OPhone都是近一年中新出现的名词，两个概念常被人们混用。但本质上来讲，OMS是中国移动基于Android所改写、设计的一套手机操作系统，除了界面以及底层的部分改变外，还添加了中移动为自身所设计的软件模块与功能，例如服务菜单、飞信、移动梦网等。Android平台上的绝大部分软件，只要安装格式为APK，基本都能在OMS上运行。而OPhone则是手机厂商基于OMS系统所设计的手机产品，该类手机冠名中的打头字母“O”，正是“OMS”的代称。

中国移动通过OMS系统的设计，大大转变了自身在产业链的身份，从原来单纯的运营商，变成了同时提供操作系统的一方，对终端产品的掌控进一步加强。而手机厂商一方面受到自主应用上的制约，另一方面也获得了中移动的业务平台支持，实质上是拿到了一把双刃剑，但总体来讲，他们目前的态度是积极配合的。

目前已有不少OPhone面世。尽管根据中移动官员的说法，期待OPhone能变成面向低端市场上的产品，价格能低至1000元左右，但就目前发布的产品来看，离该价位仍有一定距离。



作为OPhone手机初期最重要的代言者之一，联想o1的表现被一致叫好。该手机的最大特色是内置的CMMB手机电视软件以及与之配套的相关硬件，用户可直接使用其收看电视节目。



戴尔借OMS的东风，也推出了自己的OPhone手机，值得一提的是，这也是Dell的第一款手机。



Mobile Marke是中国移动所推出的手机软件网上商店，其中已经包括为OPhone手机所专门开发的软件与游戏。

二、应战者：Windows Mobile

微软早在1999年就开始了移动设备操作系统的研发，当年Windows CE 1.0版的发布，是对掌上机系统Palm OS的一个有力挑战。不过那时微软还没有考虑将该系统运用到手机上，之后微软将产品更名为Pocket PC（通常简称“PPC”），并于2002年终于推出了与手机捆绑的系统Pocket PC Phone 2002以及SmartPhone 2002，二者的最大区别在于，前者支持屏幕触控，而后者只支持手机键盘操作。当年诺基亚的第一款智能手机7650才刚刚上市，微软与诺基亚都是智能手机市场最早的开拓者。

“Window Mobile”的命名出现于2003年，显然微软意识到，放着“Windows”品牌的巨大号召力不用，只使用“Pocket PC”，是巨大的品牌浪费。然而旧品牌又一时难舍，最后当时就出现了很长的品牌名：Windows Mobile 2003 for Pocket PC（纯手持设备，不带手机功能）、Windows Mobile 2003 for Pocket PC Phone Edition（带屏幕触控智能手机）和Windows Mobile 2003 for Smartphone（不带屏幕触控智能手机）。2005年，微软放弃以年代命名的方法，转用Windows CE内部版本命名，全系列系统统一为“Windows Mobile 5.0”，而其后仍跟着“for ...”的长长的子品牌名。这种让消费者难以记忆的情况直到2007年才有所好转，在Windows Mobile 6.0系列中，子版本分别为Professional（带屏幕触控智能手机）、Standard（不带屏幕触控智能手机）和Classic（不带手机功能的纯手持设备）。

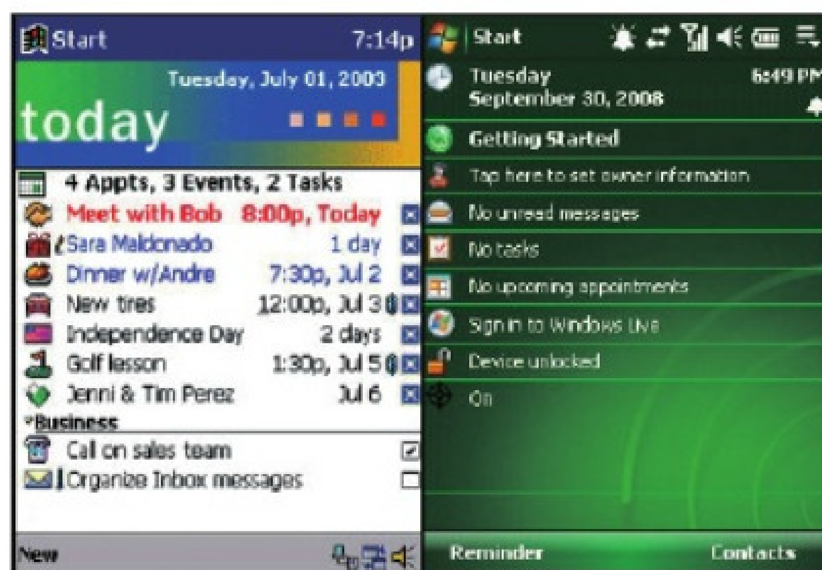
笔者自2002年起，就开始跟踪使用该系列的产品，数年下来，深感只有竞争与创意才是产品发展的终极推动力。可以说，Windows CE系列的产品，从2000年一直到2008年的6.1，功能虽然一直在进步，但在操作方式与主界面上，却保持着数年如一日的稳定或单调性。这固然与Windows系统在PC上长年不败的成功有关，而另一方面，也恰恰说明：长久以来，一直没有合适的挑战者出现。但这种稳定局面在2007年苹果iPhone出现之后，终于被打破。

众所周知，在苹果iPhone之前，“触控屏＋触控笔”就是智能手机的标志，虽然很多用户都偶尔会用手指来对屏幕进行操作，但一来触控笔用起来更精确，二来几乎所有智能手机的说明书上都建议大家使用笔而不是手指来操作。这当然有可能是屏幕技术不够好，害怕被刮伤，不过最关键的原因还是被iPhone揭秘了：是你们的界面设计不合理！为什么要把字和图标设计得那么小？为什么要靠“点击”而不是“触摸”甚至是“晃动”来操作呢？

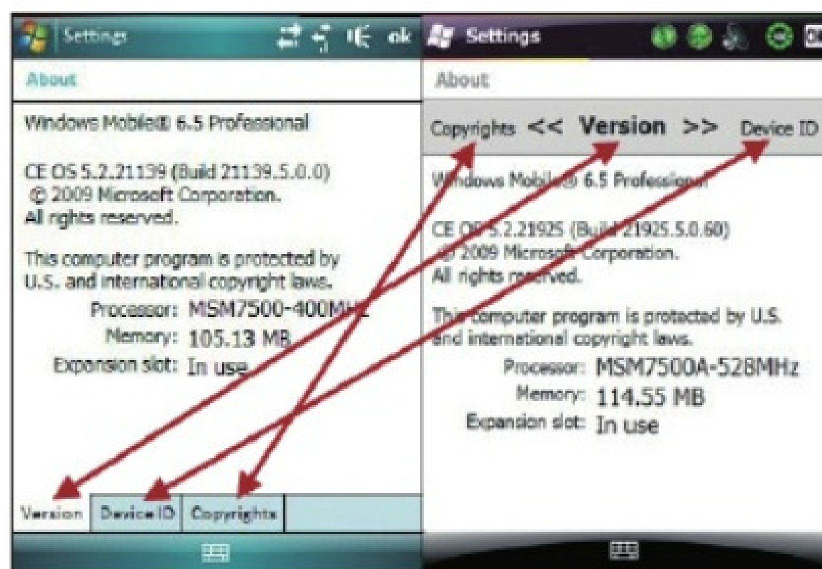
等微软意识到在长年设计中，确实忽视了“手”与“鼠标”的不同时，他已经彻底成为了一个匆忙的“应战者”。而微软于今年10月所发布的Windows Mobile 6.5，就是一个最好的说明。该系统的主要改进就是尽力完成从“触控笔”到“手指触摸”的变革，无论是“今日”界面上变大的可滑动式操作项，



采用Windows Mobile 5.0的多普达838，当年以侧滑全键盘成为许多人心目中的智能手机之王



从PPC 2000到Windows Mobile 6.1，界面、操作没有本质性改变



“点击”到“触摸”的一个实例：在手机上是点击标签换页快，还是直接用手指左右滑动更快？

魅族M8手机的未来

魅族M8作为一款国人自主研发的手机，无论是硬件配置还是软件设计，都得到同行及消费者的一致尊重，不过，开发者在这款机器上所投入的精力，似乎已远高出当初所预估的水平。该机器的系统基于WinCE设计，但由于自主性元素过多，开发者几乎需要重写所有界面和部分底层，最后产品固然令用户惊喜，但是其上所投注的开发代价，不仅使得该产品的正式发布期一拖延，同时也必然影响到官方对其未来发展的思考。

就在各方都在纷纷猜测M8的未来走向时，在其官方论坛上却出现了有趣的一个“民间”ROM包。该包中既含有M8官方的固件，还另外包含了一个Android操作系统！也就是说，一台M8将可实现双系统操作，用户既可引导至以前的M8，也可进入到Android系统。

无论这种行为究竟是完全“民间”还是部分或大部分有官方的参与，都给了M8手机一个新的发展方向。如果转向Android系统，开发上无疑将更轻松，甚至不完全转向Android，而只是提供刷双系统的可能性，也可一定程度上降低原系统的开发压力。当然，目前要解决的问题还较多，例如双系统之间如何交换通讯薄、短信等公共数据之类。



漂亮的魅族M8手机



双系统启动菜单，左为原M8系统，右为Android系统。

还是蜂巢式的六边形图标按钮，或是IE浏览器的笔划手势改进，以及许多操作的微小变动，无一不是在努力增加“手指触摸”的便利程度。

不过，尽管微软暂时在界面设计方面落后于人，但Windows Mobile手机在与PC Windows系统的顺利交互，以及某些操作习惯上的相通，加之该系统约十年的技术积累，仍是优势众多。微软在发布WM6.5系统之后迅速将该类手机的品牌改为“Windows Phone”，同时在这个更响亮的名字之下，微软也声称将努力与众多手机厂商合作，大量推出载有新系统的手机。现在，除了一些旧有的WM6.1手机可直接升级到WM6.5之外，也有不少新产品已经面世：



Windows Mobile 6.5的今日界面与新图标按钮



HTC Touch2

全球第一部Windows Phone（对比之前的HTC G1～G4，不得不佩服HTC在智能手机方面所下的功夫）。你所看到的主界面是HTC为WM系统所设计的Touchflo 3D界面。该界面早在HTC Touch（即“多普达 S1”，使用WM6.1系统）中就有出现，实际上它也是微软与HTC在手指触控改进方面的一次合作试水，但当时由于受硬件配置所限，Touchflo 3D运行相对缓慢，多少受人诟病。而现在与新的硬件相配，则是如鱼得水。该产品面向入门级市场，现售价格不到2000元，性价比较高。

Acer neoTouch S200

Acer并购倚天后设计研发的一款WM6.5手机产品。该产品支持GSM/GPRS/WCDMA/HSDPA，其亮点是几乎搭配了目前WM智能手机市场上最顶端的硬件配置，如高达1GHz的高通Snapdragon处理器，512MB ROM/256MB RAM、支持最大32GB的microSD扩充，3.8英寸/480×800分辨率的触控屏，500万像素、支持触控对焦的摄像头，GPS/WIFI/蓝牙2.1等。不过其价格自然也不低，目前售价接近4000元，是一款面向高端的智能手机。

Sony Ericsson XPERIA X2

一款自研发消息传出后就一直受到索爱粉丝们追捧的WM6.5智能手机，这固然与索爱细腻的设计与做工有关，但WM6.5的配备以及硬件上的高规格配置也功不可没。这款手机为直板机型，屏幕分辨率为480×800，横向放置视野更宽，而索爱也特意为其安排了侧滑的全QWERTY键盘。机身内置810万像素的摄像头，支持自动对焦、防抖、拍照时GPS信息记录以及视频录制等功能。此外，该手机还搭配了索爱自行开发的XPERIA操作界面。目前该手机已发布，但尚未上市。

此外，Windows Mobile 7.0的研发正在紧张进行，预计于明年初推出，显然，6.5的仓促应战并不会让微软满意。而在另一方面，微软的网上软件商店Marketplace也已全面推出，从WM6.5手机上可方便地对其进行访问。



→从Windows Mobile 6.5手机上访问Marketplace



WM6.5正式发布后得到的软件截图，改进的界面表明微软仍在劲头十足地努力

三、反击者：Nokia Symbian

早在一年前，把Symbian系统归入诺基亚名下还是个谬误，因为Symbian最初是由诺基亚、摩托罗拉、爱立信等公司共同组建，尔后又增加了松下等手机生产厂家。不过时至2008年6月底，Symbian公司已被诺基亚全资收购，Symbian系统也彻底成为诺基亚的掌中之物——尽管之前Nokia也是Symbian的主导者，但是由于Symbian并非免费系统，使用者需为其付权利金，在收购之前，诺基亚自身就是Symbian系统的最大客户（说是唯一客户其实也不为过），收购之后，就可避免自己的权利金流入其它占有股份的公司。

而以上只是一部分的理由。诺基亚在完成收购后，旋即就宣告要组织一个基金会，负责将Symbian系统开源。此举顿令业界哗然，诺基亚在其中必有各种深思熟虑，但毫无疑问，这是诺基亚面临Google Android的开源紧逼，以及其它手机操作系统蚕食市场，所做出的一次反击。以开源对抗开源，以成熟对抗新生，相信诺基亚在这场反击中还有着不少的自信。

不过一年时间过去，情况却让诺基亚大感窘迫。根据调查公司Strategy Analytics的数据，按照运营利润计

算，苹果在今年第三季度超过了诺基亚成为世界顶级手机生产商，很难想象一款手机能打败一堆手机，但这就是智能手机——高端市场上的高利润游戏，诺基亚失守的，正是目前最为关键的智能手机市场。而在另一方面，Symbian的免费开源，并未对Android的拓展造成丝毫的阻挠，Android军团的迅速壮大有目共睹，更为讽刺性的是，之前使用Symbian系统的不少厂商，例如索爱、摩托罗拉、也纷纷向Android投怀送抱。更有分析师不停宣称，再过数年，诺基亚不仅利润下降，就连目前的手机占有率第一，恐怕也要拱手让于他人。

一旦市场进入战国时代，情势如此的风云瞬息万变，也不足为奇。不过这样的情形，若是从产品的角度进行分析，反而会得到更合理的解释。

Symbian作为一个底层系统，其上有多个用户界面系统（User Interface），大家最熟悉的S60就是其中的一个。除了S60之外，还有S80、S90、UIQ等系统，按照原来诺基亚的计划，UIQ、S90用于支持触控屏手机，S80支持全键盘，S60主要为数字键盘而设计。但最初市场的走向（2003年第一款开放式S60手机7650入市）很快让S60一枝独秀，而其它系列仅为小众产品，有人甚至不曾听说，最后导致的是这些系列的严重萎缩，以UIQ为例，负责该项目的公司已于2009年1月申请破产。这种境况或许让诺基亚感觉到高端触控类手机，与目前只接受S60数字键盘的手机用户之间，似有看不见的鸿沟存在，但既然S60一片欣欣向荣，也不用过于担心。但是没有想到，这道鸿沟，被iPhone等智能手机仅用了两年时间就已填平！

诺基亚也察觉到自己在触控类产品方面的一时失策，但之前的UIQ和S90均未打开局面。于是最后诺基亚的选择是：在原本只打算支持数字键盘的S60系统上，直接上跳一个版本号，从现有的第三版直接跳到第五版，而第五版则直接支持触控操作，并可虚拟全键盘。但这样的时机可能有点晚了，直至2008年10月，第一款S60触控手机5800XM才发布。不过可以想见，未来一段时间内，诺基亚必定会全力借助S60 v5系统，征战智能手机市场。因此以下就让我们来看一下，当前市场上还有哪些值得关注的S60第五版手机。


Nokia 7650是第一款开放式的Symbian智能手机，可自装软件的功能让无数用户感觉到新奇


第一款S60 v5全屏触控手机5800XM



Nokia N97

诺基亚的年度旗舰级产品，于2008年底发布。该手机外形设计典雅高贵，加上侧滑全键盘、全触控屏幕，确有旗舰机的风范。触控屏为3.5英寸、1600万色、640×360分辨率，色彩清晰视界开阔。附带500万像素卡尔·蔡司摄像头，具有双LED闪光灯，拍照之外还可录制MPEG4 VGA 30FPS的视频。这款手机还支持TV-Out视频输出、内置32GB存储空间。值得一提的是最近Nokia还发布了一款N97 Mini版，机身比原版更为小巧。

Nokia 5530XM

诺基亚的第三款S60 v5全屏触控手机。“XM”是“XpressMusic”缩写，即以时尚、音乐为主打。这款5530与同系列的5580相比，外形设计非常接近，只是功能和体型皆有缩减，可认为是5580的一个低端版。手机提供2.9英寸、640×360像素分辨率、1600万像素的TFT屏幕，有一个320万像素的摄像头。在音乐方面自然有出色亮点，例如提供扬声器、3.5毫米耳机接口、FM收音功能等。该手机现在售价约为1500元，性价比不错。

Nokia X6

X系列可认为是XpressMusic系列的升级产品。总体来讲其设计比5530XM稍简洁，但硬件规格上却恰与5530相反，走的是高端路线。该手机配备32GB的超大内存，可连续播放35小时的音乐；放弃了XM系列所使用的电阻屏，而改用和iPhone一样的电容屏幕，触控起来更为顺畅。500万像素的卡尔·蔡司摄像头也让这款相机不会局限于音乐播放，需要拍照时也能顶上用场。该产品在国内尚未上市，以国外上市价格折算，约合人民币6000元。

最后不得不提的是新近诺基亚发布了一款特殊的手机产品N900。该手机内置了基于Linux系统Maemo 5使用界面，是诺基亚的第一款linux手机。该产品配置规格很高、并且提供触控屏、全QWERTY侧滑键盘。但最惹人争论的还是它的“血统”：是原有Symbian后续开发智能手机的动力不足，还是诺基亚的简单试水？还有，未来二者会互相竞争或是取代吗？根据官方的解释，原来这只是一款专为表达诺基亚开发“互联网终端”愿望的产品，看来，除了触控，还有互联网，都是智能手机必须照顾到的方面——想一想iPhone的设计——作为曾经的手机大佬，偶尔也要跟在后生晚辈屁股后补做功课——不过，这并不是什么丢人的事，孔老爷子说：知之为知之，不知为不知，是为知也。笔者一直很喜欢诺基亚的产品，坚实好用，在此也祝其未来走好。


诺基亚第一款Linux手机N900

四、天下纷争：其它手机操作系统

在业界中有如神一般存在的苹果公司，在自己独特的商业模式中，让iPhone手机走得顺风顺水。自2007年发布以来，目前它的全球总销量还远在Symbian和Windows Mobile之下，但上升趋势令人惊讶。分析报告显示，在最近的一个季度中，iPhone的销售量已反超Windows Mobile，仅低于Symbian和黑莓，而前面提到，同一季度，它的运营利润值已达业界首位。这是苹果所创造的最为精彩的结果之一：用户对于手机的应用，将更围绕苹果自身所创造的增值服务。

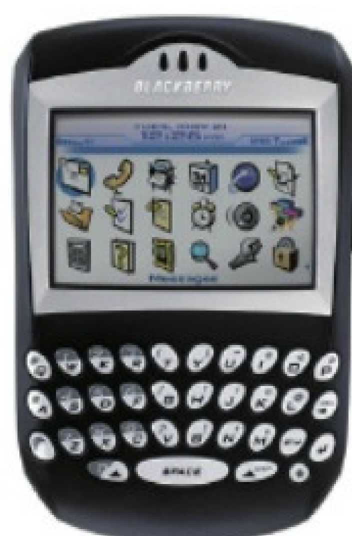

苹果iPhone 3GS

目前对于国人而言，来自iPhone方面的动态，除了不断更新和破解的新固件之外，最为重大的消息是中国联通定制的iPhone手机已正式开卖。手机是最新的iPhone 3GS，固件也是最新的iPhone OS 3.1.2版本，并有多个存储容量可选。“行货”与“水货”在功能上的区别，仅在于依照我国现有政策，取消了手机上的WIFI功能。此外，引进的iPhone手机不锁网，除了联通卡，也可使用中国移动或其它GSM/WCDMA运营商的手机卡号（不过若是要使用WCDMA 3G功能，实际在国内也只有联通可选）。手机的价格自然不低，但在3G推广期间，通过联通营业厅购买套餐，可获得非常优惠的话费返还。有兴趣的读者可到官方网站http://iphone.10010.com查看相关信息。



联通版行货iPhone的背部外壳上有中文字样，并有入网许可证，可与水货相区别


经典黑莓手机8310，带GPS模块，支持蓝牙，并且水货价格仅在1000元左右。


经典黑莓手机7290，支持蓝牙语音，TFT彩屏，全QWERTY键盘，目前水货价格仅200元，可谓超强的性价比

前面提到黑莓（BlackBerry）的销量尚在iPhone之上，相信不了解情况的读者可能会有些吃惊。事实上，RIM公司所生产的黑莓手机在欧美是最流行的机种之一，由于其在商务上的独特应用（例如Push-mail/邮件推送），被许多公司配备为员工必用机。而黑莓手机自身也有着功能简洁、运行稳定的特性，同时极具安全性，很是符合欧美人们的使用习惯。

不过黑莓迟迟未在国内市场中热起来，这与其在欧美市场上的火爆形成巨大反差。其中重要的原因是国内缺乏黑莓服务提供商，两年前RIM公司曾与中国移动签约进入中国市场，主要面向企业用户，然而由于服务费过于昂贵，该服务推广进度缓慢，RIM公司也不再积极跟进。不过，就在iPhone与联通正式签约之后，似乎又给RIM形成了新的刺激，他们开始找到中国电信，商谈新的合作事宜，据RIM官方消息，双方的合作已进入细节协商阶段，看起来黑莓手机再次进入中国市场已成定局。不过就目前来看，黑莓并不适合那些“玩”手机的用户群体，而且使用习惯上的问题也是一个大障碍，RIM的成功将很大程度上取决于是否有新的适合国人的黑莓型号引入。

另一个吸引大家眼光的系统是Palm公司的WebOS系统。Palm公司是移动手持设备最老牌的开发者，其产品操作效率，稳定性双高，在国外的用户群中享有极高声誉。但是最早的Palm OS系统是单任务系统，在手机应用全面进入多媒体时代之后，其发展明显乏力。而对于中国人而言，Palm OS最大的问题是缺乏中文化的软件。因此数年前，Palm OS开始全面进入衰退期，甚至Palm公司一度还开始在自己的机器上装载微软的Windows Mobile系统。


第一款Palm WebOS手机：Palm Pre

然而，Palm Pre手机（中国玩家戏称之为“胖梨”）的出现却是一剂及时的强心针。该手机上将携带最新设计的Palm WebOS系统，该系统一改Palm OS灰头灰脑的旧界面，变得明快时尚，同时操作也很适合于触控、多媒体和上网应用。由于Palm的用户量巨大，Palm Pre自身亦有可爱的外形，很快它就成为了一款积聚焦点的产品。该产品目前已分别发布GSM和CDMA版，但是尚未进入国内市场。另外在最近，第二款载入WebOS的手机Palm Pixi也已经面世，看起来该系统的手机很有可能也会在未来某一天，躺进你我的手中。


Palm Pixi



在本文的最后，再给大家介绍一类叫“XpPhone”的手机。之所以称作为“XpPhone”，是因为该手机就是直接使用Windows XP作为操作系统！以笔者看到的一张厂家解说图（**如左图所示**），该手机全键盘侧滑、大尺寸屏幕，并且惊人地同时支持全球三种不同3G标准的SIM卡。就概念而言，你或许可把这类产品当成是一个超小上网本，也就是现在流行的“MID”笔记本，但实际上它又具备手机通信功能，并且体积超小，那么自称为“XpPhone”，也没什么问题。不要以为这是山寨厂商才想出的主意，现在已经有正式厂家开始生产了，或许证实一些相关的技术问题已得到解决，那么也许大家又可以多一个选择……

迟卉：镶金玫瑰壁炉旁的大黑猫

■四川 Soulaxia



林晓：迟卉MM的作品，经常在大软出现呢。这是个文思如泉涌，精力充沛的作者。属老鼠，却爱猫。潜力无穷，前程远大。问她要稿子，一篇篇网上传过来；问她要一份个人简介，却扭扭捏捏半天都不肯多说一个字。不错，作者是用作品说话的，隐藏在文字背后的灵魂无需让人围观。

迟卉，毕业于华东师范大学，现居成都。标准东北女人，爱好写作、看书、玩《魔兽世界》、和朋友斗嘴。有多个笔名，“黑小猫”用来写奇幻，“迟卉”用来写科幻，而“Soulaxia”则用来写《魔兽世界》的游戏同人。当然，更多的时候，你看到的是一只黑猫，肥肥大大懒懒洋洋，趴在壁炉旁边，悠闲地讲述着那些不存在的世界里不曾发生过的故事。下面，就听听她怎么说自己的创作故事吧。

2009年游戏剧场名家版到此就告一段落了。明年剧场将以新的面貌和大家见面，当然，小说依然精彩。咱们明年见。



这里有一个世界，它名叫艾泽拉斯。

最初，黑猫不过是和一些朋友，一起玩着《魔兽世界》这个游戏，一起研究剧情。

暴雪大神创造了一个巨大的世界，有群星，有大陆，有各种种族，有魔法，有悲欢离合，有历史变迁……有这样一些玩家，他们聚集在一个叫做“镶金玫瑰”的论坛版块上，追寻着任务线和剧情设置，一点一点编织出这片艾泽拉斯大陆上属于自己的故事。

当玩家们鏖战在纳克萨玛斯的时候，有一个名叫泰姆·金砂的老地精，带领着一支巨大的铁甲舰队，招募了一群佣兵，说，我们向西去，探索未知的大陆。

他们在路上遇到了一只坏心眼的娜迦人鱼女祭司，还有各种各样的麻烦，包括海盗、火山喷发、鱼人、龙虾人和元素领主……神秘的涅塔、冷酷的亡灵术士佩迦萨斯、少言寡语的老兵班泽、身手灵活的盗贼沃夫……这一群人扮演着他们的角色，演出一幕幕生动的悲喜剧。这个故事的名字叫做《一路向西》，而那部从来没能真正完成的小说，成了黑猫踏入“游戏角色扮演小说”这一类型创作的开端。

后来，当玩家们挺进外域的时候，有一群血精灵，他们坚定地站在凯尔萨斯王子——如今是凯尔萨斯国王——的一方，即使这位血精灵的太阳王在剧情中被推倒又站起，然后又在奎尔丹纳斯岛的学者高地再度被打倒……这一次他的头颅高挂旗杆，不会再一次醒来了。

但是那些血精灵们不曾放弃。

索拉·天刃、帕若·火翼、刺客艾迪欧、侍女晨星……那些精灵们的故事后来变成了黑猫笔下的《奎尔丹纳斯之血》，内战、衰败、复兴、堕落……起起落落的命运，一步走错，踏成一曲悲歌。

再后来，黑猫写了很多故事，有关于那些被遗忘者们是如何从死亡中爬起来，去寻求自己的复仇之路的；也有关于侏儒们和他们永恒的诺莫瑞根情结的；还有那些流浪在东部王国的巨魔，那些漂泊在异域的兽人……直到某一天，一个血精灵的角色再次走进我的视野。

那时候，游戏里，燃烧的远征正到尾声，太阳井的战火熊熊燃烧，一片小小的然而惨烈的战场，正义的一方有血精灵，邪恶的一方也有血精灵，家园的破败和对复兴的追求，把同样血统的精灵们分成两半，在战场上势不两立，生死搏杀。

而那个血骑士走过来，说：看看这一切，看看这些精灵们，看看这残破的家国和故园——当这一切结束之后，我们要如何收拾起从前的悲哀和痛苦，继续走下去，活下去？

朔风伴着号角响起，暴雪大神说，到北方去。

于是故事里的男人和女人，生者和死者，都踏上了北去的征程，把故国和往事抛在身后，北方有仇恨、有敌人、有战斗……或许没有希望，但是他们偏偏试图去追寻那“没有”的东西。就像那些死亡骑士一样，堕落过，又醒来，染着血，背着罪孽，一步一步，向前，向前，再向前——

因为身后早已没有了可以回头的路。

《血的歌谣》这部小说是黑猫的魔兽世界剧情扮演小说里“北地篇”的开端，它的剧情承接了太阳井高地的战斗，开始于冒险者和雇佣兵们北上前往诺森德大陆挑战巫妖王的时候。剧情上主要描述了部落方在诺森德大陆的几场战斗，有死亡骑士、也有血精灵、有来自被遗忘者的复仇之手部队、也有强大的五色巨龙……军官泰伦斯、血骑士玛提斯·炎鹰、联盟圣骑士米高扬、死亡骑士索拉·霜刃……这些角色都曾经出没在镶金玫瑰论坛，而如今黑喵将他们写入故事，编织出一曲新的歌谣。而另一部同样关于诺森德战争的《幽暗城之战》如今正在创作之中……

感谢艾泽拉斯国家地理论坛的朋友们，感谢镶金玫瑰版块的角色扮演同好们，感谢七个铜币QQ群的历史爱好者和一群渣人……谨以此文献给那些和我一同前往诺森德大陆的伙伴，谨以此文献给那些尚未出发北上的朋友们。

名家新作



血的歌谣

■四川 Soulaxia

第一章 苟活

0

一束光射进精灵眯起的眼睛里。他下意识地用手挡住了刺目的白色光晕，有多久……在这牢房里不曾见到光明了？

埃索达女祭司伊瑞莉亚·曳光走进牢房，揪起衣衫褴褛的血精灵骑士，镣铐哗啦作响，长期囚禁和拷问后，精灵的目光已经变得茫然呆滞。

是死刑的时候来临了吗？

“我们讨论了一下。”女祭司的双眼冰冷而又残酷，“对于你的罪行，死刑也实在太过仁慈，因此……”她薄薄的嘴唇溢出一个刀锋般锐利的微笑，“我们决定让你活下去。”

这是某一年的初冬，奎尔丹纳斯岛的战役已经结束，太阳王的旗帜在火焰中化作灰烟，纳鲁的救赎，太阳井的毁灭，血精灵历史中的一页已经悄然翻过，大幕垂下，尘埃落定，这片曾经回响着永歌、遍布阳光的土地上只剩下寂静的早霜，覆盖一排排沉默的坟墓。

而银月城里，活下来的精灵们仍要继续活下去，太阳王的挽歌已经唱罢，太阳井、燃烧军团、晨锋、炎刃、破碎残阳……一切都已经开始渐渐被遗忘……

就在这个时候，凯尔萨斯直属炎鹰军团的最后一名幸存军官，玛提斯·炎鹰，作为交换战俘回到了自己的故园。

对他来说，活着，是比死亡更可悲的境地。

1

半个月后，银月城的酒馆里。

玛提斯·炎鹰把卖掉盔甲后换来的最后几个铜板丢到了酒保手中，装作没有看见对方脸上厌恶的神色，他知道自己眼下的模样：乱蓬蓬的头发、皱巴巴的衣服、眼睛发直而且酒气熏天……但是谁在乎呢？

反正他自己一点也不在乎。

抓过酒瓶子，辛辣的劣酒顺着喉咙流下去，整个人就飘飘然起来。酒是好东西，可以让他忘记很多，比如秘血岛上那个为炎鹰部队挖掘的大坟墓，比如奎尔丹纳斯岛上趾高气扬的纳鲁和焦黑的行宫废墟……伊瑞莉亚放他回来之前，带他去看了凯尔萨斯王的坟墓，墓碑上只有生卒年月和名讳，甚至没有一句碑文，逐日者王朝最后一位王的坟墓，寒酸得就像……就像什么？

他又喝了一口酒，把头脑中纷杂的痛苦统统和嘴里的酸味儿一起冲进肚子里。

去他妈的摄政王，去他妈的复兴大业……腐烂之痕臭气依旧，随便哪个骷髅都比目前的血精灵更自信更光鲜……

玛提斯晃了晃瓶子，咕嘟、咕嘟，酒是好东西，就算是让人难受的念头，也可以慢下来，也许一个钟头，只想一个。

一群血精灵走进来，他们衣着笔挺，都穿着占星者的战袍，玛提斯想对这些纳鲁的狗吐唾沫，结果只是把酒喷到了自己的衣服上。

“裂云号明天出发，我们可以搭乘它到凛风峡湾去。”一名血精灵说。

“我还是坚持认为我们应该转一道船，从奥格瑞玛去北风冻原。”另一个精灵皱起眉头，“虽然兽人粗俗得让人不快，但是复仇之手那些被遗忘者更是……”他轻佻地用手在鼻子前面扇了扇，引起一阵响亮的哄笑声。

“夏露·霜刃说我们应该去复仇之手那边。”开头那个精灵坚持自己的意见，“她说我们有必要和药剂师协会建立稳固的关系——她是从北方回来的，我认为应该参考她的建议。”

“我不信任她。”

“我也不——但她是女妖之王派回来的。”

空气略略冷了下来，最后提出反对意见的精灵咕哝了几声，摇了摇头，“好吧，复仇之手就复仇之手……我得多带点儿香水了。”

“好啦，如果去战歌堡，说不定他们会让你睡在狼粪上。”领头的精灵开着玩笑，所有人都笑了起来。

某种愤怒——更像是怨气——从玛提斯的心底借着酒气冒了出来，他醉眼迷离地盯着这些家伙，发出一声响亮的嘲笑。

“怎么？占星的圣光狗也敢去北地了？你们的纳鲁主子恐怕照耀不到那么冷的地方吧，要不要掰两块七巧板碎片带过去？”

沉默。

“妈的……”领头那个血精灵的目光落在玛提斯身上那件皱巴巴的战袍上，“这个家伙是炎鹰的……”

“燃烧军团的狗。”另一个精灵带着嘲笑站起身来，“我们要不要教会他一点舔恶魔屁股之外的礼仪？”

“这主意不错。”

他们七八个一起动手，把玛提斯拖到了银月城外面，卫兵只是看了一眼，然后就装作没看见地随他们去了。

占星者们把玛提斯拖到城外一处僻静的角落里，七手八脚地开始揍他，拳头和长靴雨点般落下来，起初玛提斯还试图反抗，但是喝酒让他手脚发软，很快就只剩下护着脸的力气了。

“呸，这么脏兮兮的战袍，丢去烧火吧。”一个占星者伸手扯下他身上的炎鹰战袍，玛提斯不知道哪儿来的力气，咆哮着跳起来扑到那家伙身上——又被另外几个按倒在地，一通暴打。

冬节庆典刚刚结束，篝火还在燃烧，玛提斯眼睁睁地看着那身曾经令自己骄傲和自豪的炎鹰战袍被丢进了火堆，熊熊燃烧起来。

打了好一阵子，占星者们打累了，商量了一下，索性把玛提斯按在地上，剥光了他身上的所有衣服，拿走了剩下的两个铜板，把他那身脏兮兮的衣服丢进火里。

“哈，真他妈的是一只小小鸟！”一个精灵打量着赤裸的玛提斯，评论道。

他们大笑着扬长而去，把半死不活的前炎鹰中尉就这样一丝不挂地丢在了野外。

冬节的第一场雪飘落下来，很冷……身上每一个地方都在疼痛，但是最痛苦的地方在心里。

就这样死掉了算了……

玛提斯望着灰蒙蒙的天空，疲惫地闭上了双眼。

2

阳光……

清晨的第一缕阳光，明亮得刺眼。

玛提斯眯起眼睛，挣扎了一下……他发现自己被裹在毯子里，丢在某个旅馆房间的地板上，身边有一个温暖的火炉哔剥燃烧。一个纤细的人影正拉开窗帘，清晨的阳光撒进屋子，落在狼狈不堪的血骑士脸上。

一个血精灵女人——不，一个血精灵死亡骑士。玛提斯眯起眼睛，打量着那个裹在重铠里的娇小女性，散发蓝色幽光的眼睛和苍白的皮肤显示出她作为死亡骑士的身份——这些脱离巫妖王控制的高等亡者加入部落的事情他知道——但是还是第一次见到一名血精灵化作的死亡骑士。

“我叫夏露·霜刃。”她甩了甩金红色的头发，“你是不是玛提斯·炎鹰？你是一名血骑士，对吧？”

“我是……我是血骑士。”他说出这个词的时候几乎感到陌生。

“你还能使用你的力量吗？”

“不知道……”玛提斯看着窗边摆着的两瓶葡萄酒，咽了口唾沫，“也许……也许可以。”

“很好，今天晚上，你跟我一起上裂云号，作为我的同伴，一起到北地去，作复仇之手的雇佣兵。”夏露的语气与其说是邀请，不如说是命令。

“嘿！我可没说……”

死亡骑士从背上抡起那把和她娇小身材不相称的巨大双手战斧，砰地一声砍在玛提斯面前——离他的鼻子尖只有半寸。

“闭嘴。”她的声音冰冷粗砺，仿佛未经打磨的钢铁，“我可不是在征求你这个废物的意见！”

3

“军饷换了酒，盔甲武器也换了酒，你可真能耐透了，跟个醉醺醺的兽人一样。”夏露的语气里透着讽刺，打量着玛提斯，丢给他一套便服，“去浴室把自己洗干净，衣服换上，我订的盔甲快要到了——成套的盔甲太贵，我把自己以前的盔甲送去按你的体型改造过了，应该可以穿。”

“我没说过要跟你去北地！”玛提斯愤怒地反驳着，被这样一个女人颐指气使让他忍无可忍，“你算什么东西？”

冰冷的笑逸出夏露的嘴角，她丢开战斧，走向玛提斯，用一只手就把他连人带毯子提了起来，她用力摇晃着，血骑士宿醉后的脑袋被她晃得几乎要炸开来一样疼痛。

“那你呢？你是什么东西？看看你自己这副德行，脏得像条狗，瘦的一把骨，我从城外把你捡回来的时候你连一砣屎都不如，我现在是复仇之手的佣兵，我需要比食尸鬼更有用一点儿的家伙跟我去北地，去打仗，去送死——”她用力把玛提斯丢到墙上，轻蔑地看着他跌下来趴在地上的狼狈模样，“除了送死，你他妈的还能有什么别的用处？”

很快，早餐就送来了。玛提斯在凶神恶煞的夏露瞪视下，洗了回到银月城之后的第一个澡，并且吃了回到故乡以来第一顿正常的早饭。夏露什么也没吃。

“我不吃这个。”她只是简单地说。

玛提斯大概猜得出这个死亡骑士“吃”的是什么，但是没说话——第一片血蓟酱面包下肚的时候，他才发现自己有多饿。接下来的那段时间，他都在忙着往肚子里填东西。夏露只是用挑剔的眼光打量他——活像打量某种商品一般。

“你太瘦了。”她嘟囔着。

确实太瘦，改装过的盔甲轻松套在了玛提斯的身上，甚至还有点儿宽大。重新穿上铠甲的感觉令他觉得陌生……然而仍然有一种亲切而又熟悉的感觉，战场的感觉。

为了谁上战场？

算了，就算是为了送死也好……战场是个去死的好地方。

血骑士摇摇头，露出一个凄凉的笑容。

夏露打开一个长木箱，从里面拿出一把狭长的蓝色符文双手剑，丢给玛提斯。

“先用这个吧，黑锋的配发品……总好过没有。”

“哦。”

他接过剑，这把剑的质地很特别，沉重的剑身和暗绿色的锋刃看上去像是天灾的工艺，应该是她在巫妖王麾下时留下来的东西吧……

“那是约格萨隆之血。”看他端详剑刃，夏露突然说，“小心一点，那把剑可是在死亡里头浸透了的。”

“那很好，很适合我。”玛提斯回答。

这一次夏露没有表示任何反对意见。

吃过饭，收拾妥当，夏露和旅馆结了账，便和玛提斯一同前往幽暗城。两人的行囊都瘪瘪地挂在背上，夏露是轻装简行，而玛提斯根本没剩下什么私人财物。

幽暗城一如既往不是个令精灵感到愉快的地方，绿水咕嘟咕嘟冒泡，臭气熏天，腐烂的亡灵来来往往……但是玛提斯倒是觉得这个地方目前和他颓废的心情很合拍。

“喂，废物。”夏露丢了一小包

银币过来，"你自己去买那些需要的日常用品，梳子什么的，亡灵美容院在内环南边——不许买酒！"她冷冷地补充道，"要是我闻到你身上有一丝酒味，我会从你屁眼灌一整瓶死亡骑士特酿进去！"

玛提斯无名火起，但最后还是忍了下来，不是不想发火，是根本没有发火的力气，"我买完东西去哪儿找你？"

"裁缝店，中环东北边第二家。"夏露说着，转身走开了。

幽暗城热闹的商业区即使是在银月城也很有名，玛提斯从热情的没下巴亡灵大叔那里买了一些日用品，又买了些零碎的小东西，便回头去找夏露。裁缝店很好找——门口晾着一大堆暗影布，活像迎风招展的战旗。

夏露坐在店里，热火朝天地正和店主讨论着什么，玛提斯突然想起，她打包行李的时候，里面放了一些布料和丝线。

一个热衷于裁缝和绣花的死亡骑士？

玛提斯忍住笑，向她挥舞了一下手中的东西。而夏露只是招了招手，要他过去。

血骑士慢慢走过去，想着也许会看到她堪比蟑螂爬过的绣品，但是夏露抬起手，把一个布卷丢到了玛提斯手里。

"你的。"她说。

玛提斯微微一愣，展开手里的布卷——整个人顿时呆在了那里，他抬眼望着夏露，不知道说什么才好。

"换上它，然后我们要出发了。"死亡骑士女孩站起身来，轻轻拍了拍他的背，扛着比自己还高的战斧走出裁缝店。

玛提斯默然无语，看着手里的炎鹰战袍——除了是新崭崭的以外，和他从前穿着的那一件没有什么区别。

第二章 荒疫之痕

1

"裂云号"飞艇由地精驾驶，一群复仇之手的亡灵卫兵保驾护航，趁着夜色出发。夏露和玛提斯在飞艇出发前的最后几秒跳了上去。

"带我们去十七号房间。"夏露的声音很冷漠，但是看到她手里的钱币，地精们忙不迭乐颠颠地接过她手里的行囊，领着他们走下舷梯，穿过走廊，打开十七号房间的门。

"请进，尊贵的客人。晚饭会马上送到。"地精用尖细的嗓子说着，鞠了一躬，便消失在门口。

玛提斯打量着舱室，房间不大，一张窄窄的床，设有防止滚落的床栏，此外有一张矮桌，两把椅子，都是固定在地板上的。两人的行李堆在一边，房间里看起来几乎已经很拥挤了。

地精很快就送来了晚餐，饭菜很简单，倒也实惠，面包上涂了厚厚的血蓟果酱，煎蛋还热气腾腾，另外还有一块肉排、两杯红酒。飞船已经启航，感觉非常平稳，只有发动机微微的震动在酒杯里漾起波纹。夏露拿起一杯酒一饮而尽，然后从行囊里掏出一瓶淡琥珀色的药水放在玛提斯面前。

"吃饭，酒只有那一杯，然后把药水喝了，上床睡觉。我只定了这一个房间，带你上船是预料之外的事情。"死亡骑士女孩的声音冰冷平板，听不出一丝尴尬，"你今晚就睡在这里，顺便看着行李。"

"呃……你呢？"

"我去找个倒霉蛋丢进走廊。"夏露起身打开门，扛着战斧走了出去，"房间总是有的。"

玛提斯楞了一会儿，还没等想出来说什么，门已经关上了。他叹口气，老老实实吃饭，喝掉那杯有点发酸的红酒，抓起那瓶药剂灌进嘴里……又苦又辣，他差点喷出来。但是想到夏露那冰冷轻蔑的眼神，他咬牙把药喝了个精光。

倦意瞬间袭来，他昏昏沉沉脱下铠甲和衣服，一头扎在床上，陷入无梦的沉眠。

门外，夏露站在走廊上，听到屋里传来了均匀的鼾声。她淡淡一笑，抱着战斧靠门边坐了下来，幽蓝色的目光仿佛投入了缈远的虚空。

她仍然记得炎鹰和日怒部队出发的那一天，她和姐姐艾莎跑到银月城去，看那些身着战袍的士兵排成威武的队形，阔步穿过广场。

"我好想去。"她嘟囔着。

艾莎·晨风拍了拍妹妹的肩，"我们的职责在这里，丫头。"

职责吗？究竟是谁恪尽职守，又是谁未能尽到责任？王子……不，国王把燃烧军团带到太阳井的时候，谁在坚守信念？谁在寻求正确的道路？

活下来的人在奢侈地争论着正义的含义，而对于死去的人，一切都已经太晚太晚……她伸开苍白的手指覆在自己冰冷的脸颊上，透过指缝，她仿佛又一次看到了奎尔丹纳斯岛上那一排排的坟墓，沉默在初冬寂寥的霜色里。

那天晚上，那群醉醺醺的家伙在酒吧里，炫耀着他们是如何"教训了一个愚蠢的炎鹰废物"，她只用了半杯劣酒就套出了事情的整个经过，当她赶到城外那处角落的时候，看到的是已经昏过去的玛提斯，一只被灼伤的手半搭在篝火边，死死抓着已经烧焦的炎鹰战袍。

我们声称要寻回昔日的荣耀，而如今我们践踏的却是从前为之敬仰和坚信的一切。

夏露抬起头，走廊的舷窗折射提瑞斯法林地黯淡的夜空。

血骑士，我知道你有多绝望，因为我们都曾经到过黑暗的尽头，又不得不折回到这里。只不过，并不能以此为理由，就任由自己这样慢慢腐烂下去……

2

有多久没有睡过一个完整的觉了？

玛提斯从床上坐起来，伸了个懒腰，昨夜他扎在被子里的时候，甚至忘记了拉窗帘，此刻房间的窗子正朝着东方，清晨破云而出的明亮阳光令血骑士几乎有种重生的愉快感觉。这是长久以来他第一次神清气爽地醒来，没有宿醉的头痛和昏昏沉沉的晕眩感，甚至连一直以来隐隐作痛的胃病也消失了。

他叹了口气，明亮阳光带来的愉快感觉很快就变成了沉重的负疚感，那些曾经在身边作战的战友，都已经再也看不到这样的景色了。

然而夏露根本没给他时间感伤，直接踹开了房门，把一盘食物丢在桌子上。

"快点吃掉。"她冷冷地说，"然后我们去酒吧。"

"你不是不让我喝酒吗？"玛提斯讥讽地问。

"吃掉。"她重复了一遍，"然后穿好你的铠甲跟我去酒吧，我不认为你想错过今天最有趣的事件。"

血骑士的好奇心被勾了起来，他几口吃掉那些淡而无味的食物，套上铠甲，跟着夏露走出房间。

酒吧位于飞艇的尾端，玛提斯跟着夏露穿过走廊的时候，才意识到自己实在睡得久了一点儿，很显然，飞艇上的旅客们都已经起身，并且三三两两聚在圆形的酒吧里，大声高谈阔论，往嘴里塞着煎蛋，并且大口灌着劣质啤酒——他突然发现了那天殴打他的几个血精灵，他们穿着占星者战袍，坐在酒吧正中央的圆桌旁，举起酒杯高声唱着走调的纳鲁战歌。

血骑士的手下意识地握成了拳头，但是夏露不由分说地把他拖到吧台前。

"两杯水晶火。"她排出两枚银币。

酒保麻利地用烈酒和血蓟汁调出两杯"水晶火"，推到他们面前，玛提斯接过酒杯，打量着整个酒吧里的状况。

一群兽人和几个巨魔坐在右边的桌子旁，几个小群亡灵三三两两地分散在小桌子旁，两个牛头人坐在角落里，还有这一桌占星血精灵——以占星者的身

份来说，他们看上去年轻得过分了一点儿。

“怎么不喝？”夏露的声音里透出一丝笑意，“这可是上好的血蓟鸡尾酒。”

玛提斯扬起眉毛，一口将杯子里的烈酒全部吞进肚里，很快，他就觉得身体仿佛燃烧了起来。

“为伟大的占星者干杯！”那些血精灵里领头的年轻法师站起身来，“以我父亲萨瑟利尔的名义干杯！”

“干杯！”血精灵们狂热地大叫起来。

原来是那个小庄园主的儿子……玛提斯撇着嘴，不屑地哼了一声。

这时，夏露冰冷的手指从他手中抽走了长剑，轻轻拍了拍他的肩膀，“告诉你个好消息，今天，只要不闹出人命，你想干什么都成。”

“真的吗？”

“真的。”

玛提斯轻笑了一声，从吧台上抓起一杯劣质啤酒走向那些狂欢的血精灵，不经意地插进他们中间，高声喊道：

“干杯，为永恒的凯尔萨斯陛下和纳鲁的占星狗干杯！”

静默顿时贯穿了整个酒吧。

小贵族法师跳了起来，伸手指着玛提斯的鼻子，“你是那个炎鹰的废物……”

玛提斯攥紧的拳头结结实实砸在法师的脸颊上，冲力将法师整个人带得飞起来，砸在远处那张兽人们的桌子上，摊成“大”字形，翻着白眼昏了过去，左半边脸颊以看得清清楚楚的速度飞快由白而红肿，又变成青黑色。

“他应该拿废话的时间来念咒语。”夏露对酒保评论道，没下巴的亡灵酒保抖动上嘴唇，发出一串咕咕的笑声。

酒吧里顿时陷入一场混战，早餐被打翻的兽人们抡着坛子大小的拳头冲上来，一个血精灵法师尖叫着举起法杖敲打了某个巨魔的头……玛提斯冲进人群，抓住某个精灵术士的衣领，抡向外围，可怜的术士和一个兽人脸对脸头对头嘴对嘴撞在了一起——在他们同时昏过去之前，看上去都非常的不愉快。

一个法术降临到玛提斯头上，静默了他发出的咆哮声，但是血骑士压根不打算用法术解决问题，他猛地转过身，手肘敲在念咒的法师肚子上，然后又冲向下一个穿着占星战袍的身影——丢下可怜的法师蜷缩在地板上，呕吐着昨天的晚餐和今早的胃液。

当那两名牛头人发现早晨的鲜嫩宁神花被一个不知何处飞来的火球烤成焦炭之后，他们也跳起来冲入战团，其中一个牛头人试图施放战争践踏，但是一脚踩在刚才那个法师的呕吐物上，于是将近半吨重的角、尾巴、蹄子和肌肉翻倒在地，战车一样犁过酒吧地板，一个亡灵被压在下面，发出类似被掐着脖子的公鸡一样的惨叫声。

玛提斯干净利索放翻了另外两个血精灵，分别给他们制造了折断的鼻梁和乌黑的眼圈，这时，剩下的最后那个精灵——身着占星战袍的血骑士从他的背后冲上来，用战锤狠狠敲在了玛提斯的肩膀上。

剧痛让玛提斯的右手立刻无力地垂了下去——他面不改色地用左手抓起一把椅子，干净利索一个转身砸在那家伙的脑袋上，后者一声不吭倒了下去，脖子还卡在椅面和椅背的夹缝里。

就在这个时候，另一个牛头人甩开身边试图用酒瓶殴打自己的亡灵，发出愤怒的吼叫，举起巨大的图腾：“我以雷霆圣殿骑士的名义，以先祖的名义召唤你，出来吧，风渣！”

一团巨大的风元素出现在酒吧中央，夏露叹了口气，向酒保点点头，后者伸手拉开一个开关，酒吧的窗户立刻大敞四开，风呼啸而来，那团风元素滚滚翻翻卷了出去，拖着图腾柱和挂在图腾柱上尖叫的牛头人——在这之前，还真的没有人听过牛头人是怎么尖叫的。

“看来他得自己飞到诺森德去了。”夏露走过去扶起玛提斯，迅速将他拖出混战现场，“难道这家伙没意识到我们是在飞艇上吗？真是胡来……”

3

夏露帮玛提斯卸下肩甲，伸手按了按那一大块淤青，血骑士痛得皱起眉头，但是一声不吭。

“没脱臼。”死亡骑士女孩用事不关己的口气评论道，“晚上我给你找点药膏敷上。”

混战已经结束了，一堆血精灵横七竖八撂在各处，一个牛头人大头朝下戳在墙边，几个兽人和两个亡灵不省人事地瘫在地板上，这时候，负责船上守卫的那名复仇之手亡灵军官才漫不经心地踱进酒吧，扫了混乱不堪的现场一眼——还有一半人能够爬起来，或者说正在爬起来。

“废物真是与日俱增。”军官用半边鼻孔轻蔑地哼了一声，打量着整个现场，“我说什么来着，夏露，每一次能拉走三分之二人，就是洛丹伦眷顾我们了。”

“泰伦斯，你应该跪下来感谢先祖保佑，还有一半是可用之才。”夏露用老朋友之间才有的愉快口气说道。

玛提斯迷惑地转头看着夏露，而她只是伸手帮他裹上披风，“很久以前，复仇之手就面临一个很有趣的问题：送到复仇台地的那些兵里头废物太多，这些白痴不仅没法作战还消耗粮食和补给，后来，在酒吧斗殴里头刷掉废物成了这艘船的固定日程之一。”

“这个主意很好——启发我们的就是某次船到站之后唯一一位还能坐在酒吧里喝酒的女士。”泰伦斯，那名亡灵军官笑了起来。

“好像你当时没有咆哮说要控告我殴打长官一样。”夏露摇着手指，看那些士兵把一个个不省人事的倒霉蛋拖出去。

“你好，”亡灵军官笑了起来，对玛提斯伸出手，“欢迎加入复仇之手，我是泰伦斯。”

“你好，我是玛提斯·炎鹰，呃……”玛提斯犹豫了一下，还是握住了军官白骨嶙峋的手。

“他是前炎鹰部队骑士，现在是我招募的雇佣兵。”夏露轻描淡写地补充



道，又对玛提斯说，“严格来说，现在你应该叫泰伦斯长官。”

4

破云号一路向北，途经幽魂之地的塔奎林镇上方时，地精们悬停了飞艇，用绳子系着筐，把那些被淘汰的家伙吊到地上去。

血精灵里除了夏露和玛提斯，只有那个年轻的骑士留了下来，眼下，这些剩下的准士兵们都在酒吧里安分地用餐。夏露走到窗前，眺望远方暗绿色的森林，她的神情和以往冰冷的模样有所不同，玛提斯略微有点好奇，便走到她身边，沿着她的目光看去。

远方浮现在幽暗森林上方的金色屋顶，看上去分外熟悉。

“晴风村。”夏露低声说，“我的姐姐艾莎在那里作战。”

“哦？她在永歌森林的游侠部队？”

死亡骑士女孩幽蓝色的双眼黯淡下来，“是的，负责防卫晴风村——我曾经也在那里，在我——变成这个样子之前。”

玛提斯不知道该说什么才好，只能保持沉默。

“你知道吗？”夏露突然提高了声音，显然有意让房间那头的那个年轻骑士也听到，“你打翻的那几个年轻人，他们的占星者战袍是花十五个银币每个买来的。”

“哦？”

“那是……很流行的事儿。”她的声音随意然而冰冷，仿佛在叙述非常遥远的往事，“年轻人都喜欢那么干，去裁缝那里，自己画图样，定购自己崇拜的军队的战袍，穿在身上，以前他们也穿过血骑士团的战袍，还有炎鹰的、日怒的、晨锋的、炎刃的……然后现在，他们开始穿占星者和摄政王卫队的……”

年轻的血骑士窘迫地在椅子上动了动，但是夏露的声音仿佛鞭子般毫不留情地抽打下来，“他们从来没战斗过，只是单纯崇拜那些赶赴战场的军人，从来没见识过血、内脏、恶魔、骸骨……恶臭的腐尸和挥舞冰冷符文剑的死亡骑士都只是他们兴奋的战争故事中间的一节，当哪一支部队成为英雄的时候，哪一种战袍就会流行起来，你真应该看看摄政王当政的那天早上，玛提斯，好几百件日怒和晨锋的仿制战袍被丢在地上，年轻人们急忙换上占星者的战袍，生怕一不小心错过了流行……”

冰冷的嘲笑从死亡骑士女孩的嘴角流溢出来，“对于那些从来没见识过战争的年轻傻瓜来说，你们、我们……这些生死和战斗、血和信仰，都不过是一层薄薄的流行色罢了。”

玛提斯微微皱起眉头，这些话刺痛了他——他却不知道为何被刺痛。而角落里那个年轻的血骑士已经满脸通红地握紧了拳头，眼神愤怒然而茫然——他觉得自己受到了侮辱，但是却不知道这侮辱从何而来。

“奎尔丹纳斯岛战役打响的时候，我和我的姐姐都在晴风村防线作战。”夏露的声音低沉下来，“我觉得很庆幸，我不需要去选择立场，也不需要去面对同族……我们的责任清晰明确：赶走天灾，收复家园，一寸一寸和那些死去的秽物争夺着，一寸一寸推进战线，我们的职责就在此地，命运怜悯我们，无需抉择就可以坚守……

但是命运不会总是眷顾，玛提斯，我曾经死去又醒来，我曾经走到黑暗尽头，手中染尽鲜血，又挣扎着返回……对我来说，岁月已成死灰，存在即是诅咒……然而职责依旧在身。”

夏露苍白的手指滑过战斧散发冷光的锋刃，“你是炎鹰部队最后的军官，你应该晓得荣誉和希望统统化作灰烬的感觉，但是对我们来说，即使一切化为乌有，职责依旧背负在肩头，这就是我为什么要把你拖去北地，那里有真正的敌人和真正的恐怖……”她回过头，哀伤的目光漂移，终于落在了角落里那个年轻血骑士的身上，“有时候，我希望这个船上的淘汰制度并不存在，那样我们就可以把那些天真的孩子都带去战场，他们绝大多数将在那里死去，但是剩下来的，至少可以学会……”她的声音渐渐低下来，几不可闻。

“学会什么？”玛提斯轻轻把手搭在女孩纤细的肩头，低声问。

“学会活着。”

那句话从夏露的嘴里吐出来，声音不再是她平时的腔调，变得冰冷、粗砺，仿佛死亡本身从深渊尽头折射而来的凄冷回响。

第三章 火与骨

0

当他拖着镣铐走到近处的时候，才意识到那些红色的痕迹并非秘血岛土壤的本色。

暗红色的血静静在黑红的土地上流淌，汇成一条小小的溪流，从他的脚边流过，血骑士抬起头来望向前方，森森林木挡住了他的视线，看不清远方那些德莱尼人在忙碌着什么。

“快走！”一名守备官用力推了他一下，他踉跄几步，拖得脚上锁链哗啦作响，但是仍然骄傲地昂着头，愤怒地瞪视了那个德莱尼一眼，步伐坚定地绕过那片灌木丛，来到炎鹰部队曾经的营地旁。

这里看上去曾经有过一场恶战，但是现在一切已经结束，营房倾圮、匆忙构架起来的魔力管道和晶塔都已经被摧毁，有些地方火焰还在哔剥燃烧，没有看到炎鹰部队的血精灵士兵们，但是他注意到泥土间有拖拽的痕迹。

“这边！”那名高壮的德莱尼人拖着他来到营地废墟后面，他记得那里曾经是一个大坑，是德莱尼人的坠落救生艇砸出来的，对了，他们还在里面发现了两名德莱尼幸存者，并且从那些章鱼人的嘴里撬出了很多情报……

被俘已经多久了？一个月……或者更久？在炎鹰部队执勤的时光久远得仿佛半辈子之前一样，血骑士费力地绕过一堆飞船的残骸，被守备官拖到大坑前。

他瞪大了眼睛。

寂静仿佛噩梦的双翼悄然沉落，那些德莱尼人冷酷地注视着他，没有人说话，周遭寂静无声，他们只是看着，看着。

看着炎鹰部队最后幸存的一名俘虏和所有死去的士兵。

玛提斯?炎鹰望着那个巨大的土坑，他无法移开目光，那里有近百具血精灵的尸体，乱七八糟地堆在里面，血、伤口、肢体……一张张死白的面孔和灰暗的眼睛不甘心地望着天穹，衬得那些炎鹰战袍血一般红艳凄怆。

他跪了下来。

曾经在拷问和囚禁中始终挺立不倒的那个骄傲的血骑士，如今沉重地跪在同伴们的尸体前。他呆滞地望着那些德莱尼人，他们开始动作，提起一桶桶油倒进大坑，血和油混合在一起，荡漾起狰狞的波纹。

执政议会中的一名德莱尼人点燃了火把，丢进坑里，那些尸体顷刻燃烧起来，火焰翻卷跳跃，热风卷过，仿佛巨兽喉咙中呼呼低吼。

血骑士跳了起来，想要扑进那片火焰里，然而镣铐和锁链又将他扯回到坑边混着血的泥泞里。

他听到一个痛苦凄厉的嚎叫声，尖锐、响亮、绝望而又疯狂。

那是他自己的声音。

1

从噩梦中惊醒的那一刻，玛提斯死死咬住自己的手背，努力不让尖叫声迸发出来。手上的疼痛掩盖了记忆中的痛苦，皮肤在牙齿间裂开，他尝到了血的腥味。

酒，他需要酒。

自从夏露不准他饮酒以来，噩梦

就越发频繁地找上玛提斯，一次又一次地，他回到秘血岛的那些日子里，而每一个噩梦都以那个熊熊燃烧的墓坑作为结束。太阳的光辉从不曾照到秘血岛，他还记得自己被拖走的时候，德莱尼人草草灭火填土，掩盖焦黑的尸骸——那些战士们甚至不曾有一块碑文。

为什么我还活着？

他紧闭双眼，努力让急促的呼吸平复下来，然后跌跌撞撞下床，胡乱套上衣服走出门去，此时天色仍旧昏暗，然而东方已经泛起一线柔和的白光。复仇台地的营房外，几名被遗忘者已经在忙碌着各自的事情，而夏露正坐在铁匠铺旁，用磨刀石打磨着自己的战斧。

玛提斯走过去，死亡骑士女孩抬起头看了他一眼，摇了摇头，"你没睡好。"她说。

"至少睡了一觉。"他嘟哝着，"你们——死人都不睡觉吗？"

"能不睡就不睡。"她低头打磨战斧，金红色头发有节奏地摇曳，"睡觉对于亡者是习惯不是必须，而且我们——至少我——不喜欢做梦。"

"哦？"

"我总会梦到那些我杀掉的人——在我还是巫妖王的奴仆的时候杀掉的那些人，他们在我的梦里等着我。"夏露抬起头，把长发拢到耳后，孩子气地笑了一下，"我不敢看他们的脸。"

"至少你可以不睡。"玛提斯叹了口气。

"作噩梦了？"她反应很快。

"嗯。你上次给我那种药水还有么，或者，酒也行。"

夏露愣了一下，点点头，"有，但是今晚不能给你。"

"嗯？"

"维库人袭击了我们的一个哨岗，今晚急行军，我们去偷袭他们，把哨岗夺回来。"她说着，把战斧在玛提斯面前晃了晃，"动起来，忙碌起来，没时间蹲在角落里胡思乱想了，血骑士！"

当晚，他们趁着夜色出发，悄然无声，行动迅捷，亡灵盗贼们手脚轻快利落，都穿着轻便的软甲，夏露和其他战士索性将铠甲脱下来背在身上，只穿了一身便装，甚至没有骑马。

这支偷袭小队中最大件的行李是一个巨大的圆球形物体，两个亡灵推着它在地上滚动，软软的土地倒也没多少声响，玛提斯好奇地打量着个灰白色大球，突然看到大球上冒出一个光秃秃的脑袋，睁开两只眼睛眨了眨，对他作了一个鬼脸。

……一只憎恶？？

血骑士使劲儿捂住嘴，尽量不让自己笑出声来，亏这些死人想得出来……用这种方法把这个走路咕咚咕咚的大家伙悄悄儿运到前线……

"莫普中尉喜欢那么干。"夏露低声说着，露出一丝狡黠的笑意，"他喜欢被滚来滚去的，那样会让他觉得晕乎乎像喝酒，他说——反正他现在喝多少酒也不会醉了。"

玛提斯轻轻笑了起来，加快脚步跟上部队，他几乎可以闻到空气里紧绷的战斗气息，这让他有了一种期待的感觉。

来到被维库人占据的岗哨外围，他们潜伏下来，飞快地将铠甲穿戴好，武器紧握手中，一名亡灵军官调整着右眼的工程眼镜，警惕地扫视整个岗哨。

"他们还没把投弹车运走。"他指了指东面几台狰狞的大家伙，"但是好像有人看守——两个维库猎手，带着他们的狼。"

"我带人去夺回来。"夏露扬起下巴，"我和——"她迟疑片刻，指了指人群中的一名亡灵法师，"我和夏尔两个去就够了。"

"好。"军官点了点头，"但是那样——"

"莫普来投弹，莫普比战车更准！"憎恶嘟囔着，挥舞着三条手臂，"莫普一次可以扔三个，战车一次只能扔一个！"

夏露笑笑，"以莫普的炸弹为信号吧。"她说着，和那名亡灵法师迅速先后隐没在夜色里。

"有没有发现他们的首领？"另一名军官问。

"没有。"带着工程眼镜的亡灵又扫视了一番，"但是我们逃回来的人说他们有一个首领，骑着龙。"

"莫普闻到蜥蜴的味道！"憎恶又咕哝了一句，"莫普喜欢吃蜥蜴！"

"那就把炸弹扔到他们窝里，莫普，把蜥蜴熏出来。"军官说着，向玛提斯和其他人挥了挥手，"你们散开，等那些维库杂种被莫普的炸弹熏出来再一个个干掉，好了，行动吧！"

2

憎恶猛地直起身来，三只大手抓起炸弹，一个亡灵盗贼轻快地将它们一一点燃，莫普肉山一样的身躯猛地向后一仰，又俯身向前，三颗炸弹带着呼啸的风声扑向了维库营地，轰隆隆的炸响声和猛然迸射的火光打破了夜晚的寂静，几个巨大的身影从营地废墟中咆哮着爬出来，借着火光，可以看到更多的巨大腿脚或者头颅一片狼藉地横陈在爆炸后的火焰里。

各种法术效果转眼间就在维库人中间炸开来，玛提斯辨认出法师的烈焰风暴和术士们的火焰之雨——据说冰系法术对这些北方野人没有什么效果。在他的身边，几个新兵兴奋地冲了上去，争相撂倒那些被炸的晕头转向、烧得四处乱跑的维库人。远方战车所在之处爆发出深红色的死亡凋零光晕，显然，夏露也动了手。

玛提斯冷静地打量着战场形式，眼下自己这方占据优势，而且是压倒性的，他拔出长剑握在手里，却并不打算上前奋战，只是游走在战场边缘，近乎悠闲地撂倒了两个半死的维库战士。

冲进混乱战场中央的都是热血蠢货，反正，这又不是他的战争。

包围圈渐渐收缩，残余的几个维库人聚在那座比较高的房子前面顽抗着，刚才莫普炸塌了两座，但是这一座尚且完好，复仇之手的士兵们冲上前去——玛提斯看到那个年轻的血精灵骑士也在其中。

一个热血的小傻瓜。

讥讽的笑容刚刚浮上他的脸颊，一道寒光便穿过了他的视野，风声呼啸着自耳边掠过，带起淋淋沥沥的温热液体，洒在玛提斯的脸庞上，"碰"地一声巨响，一把战斧钉在他身后的土坡上，而前面那个血精灵骑士摇晃了一下，仰面摔倒，那把不知从何而来的巨斧削去了他的半个头颅，剩下的半张脸抽搐了一下，凝固成一个难以置信的神情。

凄厉凛冽的咆哮声从夜幕深处升起，一个比其他维库人更高大的家伙骑着一头丑怪的巨兽——一条龙出现在房顶上，他挥舞手臂，向着复仇之手的战士们投出另一把巨斧，将一个巨魔打飞了出去。

尖利的惨叫撕破夜幕，玛提斯机械地抬起手臂，抹了一把脸，腥味充溢着他的嗅觉，那是那个骑士的血……

他呆呆地盯着那个已经死去的血骑士，那半张苍白的脸和从前无数张死去同伴的脸瞬间叠合起来，将他拉回到秘血岛的梦魇深处。

没有声音。

玛提斯深深吸了一口气，双手握紧剑柄，冲入战团，在他的身侧瞬间刮起一阵血的旋风，他开启了血骑士独有的鲜血圣印，每一击都狠辣有力，残忍无情，毫不防御，只顾攻击——复仇之手的战士们跟着他突击向前，一个个放倒残余的维库人。

就在这时，维库人首领拉动原龙的缰绳，巨兽张开大口，试图对着地面上的战士们——甚至包括那些尚未死去的维库人喷出熊熊火焰。

"维——普！咕噜咕噜咕噜咕噜……轰隆轰隆轰隆……"

憎恶把身子一卷，变成一个肉球从坡上滚了下来，血肉战车一般挥舞着三只手里的斧子，一头撞进塔屋的底部，建筑瞬间倒塌，重度脑震荡的憎恶两眼翻白，摊开在废墟里，心满意足地打了个嗝。

失去立足点的原龙打了个趔趄，喷射的火焰失去了准头，一口全都喷到了空气里，什么也没烧到，它笨拙地拍动翅膀飞了起来，试图逃走。

“发射！”

夏露嘹亮的声音传来，玛提斯抬起头，看到他娇小的身影从投弹车上凌空飞起，手中的战斧当头劈下，砍进原龙的颈部，巨大的野兽发出惨号，带着两个人影跌落下来，夏露打了个滚，安全落地，而维库人的首领比她更快从龙背上跳起来，对着还没站稳的死亡骑士挥起战斧——

砸在自己的脚上。

咕噜的声音伴随血沫从维库人首领的嘴里吐出来，玛提斯全力跃起劈下的一剑把这家伙从右肩劈到了左胯，巨大的身躯轰然倒地，再无半点声响。

“谢谢。”夏露松了口气，站起身来。

血骑士凝视着死去的敌人，脸上没有半点表情。

3

这一仗大获全胜，黎明时分，从复仇台地赶来的士兵们接手了这个哨岗。而彻夜未眠的战士们又投入到打扫战场的工作中去，为了不给巫妖王留下可趁之机，北地不成文的规矩是所有的尸体必须火葬，无视一切意愿和习俗。

但无论如何，他们还是将敌人的尸体和战友的尸体分开来焚烧掉，没有人说话，静悄悄地，两堆火焰点亮青白色的天穹。

在激战之后，鲜血圣印的副作用很快就显现出来——其实在战斗中力量已经开始反噬，但那时，玛提斯根本感觉不到。当战斗结束，尘埃落定，他无力地跌坐在废墟里，身上每一寸肌肉都泛起刀割一样的疼痛感，喉咙里溢出血的腥味，晕眩袭来，但是他咬着牙，不允许自己就这样昏过去。

一只纤细的手伸过来，握着浅红色的药水瓶。

“吃药，然后休息。”夏露冷淡地说，“下午我们就得赶回去。”

“等等……”玛提斯艰难地抬起手，擦去嘴角的血迹，“请……带我，去……火葬柴堆……那里。”

夏露愣了一下，叹口气，伸手扶起摇摇欲倒的血骑士，慢慢朝着柴堆走去。

火焰正在熊熊燃烧，在柴堆旁，放着那些死者留下的武器装备，玛提斯认出了一把战锤和一套铠甲，还有半个头盔——这就是那个天真的年轻血精灵在这个世界上留下的最后一点东西。恍惚间，他又一次看到了秘血岛的幻影，看到了火光中摇曳的同伴灵魂。

但是此地并非秘血岛，阳光转眼间已从东面的海平线上跃出，照亮这片战场，驱走夜晚哀哭的梦魇，玛提斯望着横亘天穹的阳光，吐出一声几不可闻的叹息。

夏露扶着他的手加重了力道，“喂，玛提斯！别干傻事儿！”

“嗯？”

“你刚才的表情就好像要跳进火里一样！”她嘟囔着。

“不会的……”他疲惫地摇摇头，“至少这一次不会……我并不想去死，我只是……我只是不能忍受这样活着。”

死亡骑士女孩保持了沉默，她将玛提斯扶进帐篷，让他喝了治疗药水，躺下来休息。而她坐在帐篷外面，抱着战斧，一动不动。

疼痛折磨着血骑士，睡眠却不肯眷顾，他望着斑驳的帐篷布发呆，过了一会儿，实在忍不住了，索性对着帐篷外那个纤细的身影问，“夏露？”

“什么？”

“死者……会宽恕吗？”

“不。”夏露沉默了片刻，“对死者而言，宽恕并不是什么问题。玛提斯，如果你梦见死者，那么只是因为他们希望你记住他们，因为他们只能在往事中徘徊，而你却在时光中前行。他们……他们只是不希望被遗忘。”

她把一只手伸进帐篷，轻轻握住玛提斯颤抖的手，再不说话。

玛提斯·炎鹰静悄悄的闭上双眼，在秘血岛时候没能流出的眼泪终于无声地滑下了脸颊。

第四章 剑与歌

1

这是夺回晶红龙殿的最后一场战斗。

夏露挥舞战斧，干净利索地将面前的憎恶劈成两半，恶臭熏天的肚肠流了满地，她面不改色地一挥手，缝合怪庞大的尸体伴随强烈的暗影能量轰然炸开，将附近的几个诅咒教徒掀翻在地。

“嘿，玛提斯，我们必须找出那个诅咒了生命之树的死亡骑士！”她喊叫着，“不管用什么方法！”

“你能给我五分钟吗？”玛提斯高声问。

她冷峻的眼光扫过逼近的天灾军队，挥动手臂，开始吟唱一长串凄冷的咒符，一只只食尸鬼在她的呼唤下爬了出来，挡成血肉的墙壁。“快一点！”

血骑士哼了一声，走过去找到一个受伤的诅咒教徒，把脚踩在这个受伤男人的背上，“好了，老兄，时间有限，我们来玩一个游戏，叫做‘在回答我的问题之前你会一直疼得吱哇乱叫’，怎么样？”

诅咒教徒朝他轻蔑地吐了一口吐沫，“死亡是永恒的，你这个……啊哇啊啊啊啊啊嗷……”

玛提斯将他的一根手指切了下来。

当第七根手指落地的时候，诅咒教徒终于支持不住，带着满脸的鼻涕和泪水供出了死亡骑士藏身的山洞，于是血骑士痛快地砍掉了这家伙的脑袋，跟着部落的突击小队冲进山洞里。

夏露冲在最前面，一副不管不顾的模样。“瓦伦哈尔！滚出来，你这个渣滓！”她咆哮着，“你这个以自由意志屈从于巫妖王的败类！”

黑暗的风暴从洞穴深处卷起，夹带着可怕的吼叫声，夏露挥动战斧扑向前去——看上去更像是巨大的战斧带着她瘦小的身子切开那片黑暗的迷雾，火花溅起，战斧和长剑相撞，两双几乎一模一样的冰冷双眼对视，燃烧着熊熊的敌意。

两个死亡骑士都用尽全力拼斗，武器带起寒冷的风和锐利的黑暗，死亡的气息弥漫开来，玛提斯看到山洞的泥土被死亡能量玷污，又被一个凋零法术点燃，跃动起暗红色的污血之焰——部落的其他士兵根本无法靠近他们的战场，夏露高亢尖锐的吟唱声，和着瓦伦哈尔低沉的咆哮，一样冰冷、一样粗砺，撕扯着每一个人的耳膜。

和高大的人类死亡骑士相比，夏露娇小身材带来的力量劣势渐渐显现出来，当她手中的武器迟滞下来的时候，瓦伦哈尔的剑劈中了她的肩、撕开肩甲和血肉，嵌在她的身体里——她闷哼一声，猛地转过身——伤口撕裂，暗色的血肉飞溅，但是借着转身的冲力，她手中的战斧斜向上抡过，瓦伦哈尔还没来得及拔出手里的剑，战斧已经劈开他的胸膛，将他整个人带起来，钉在了山洞墙壁上。

夏露无力地靠在另一边洞壁上，抬手按住伤口，“这是你出卖灵魂应得的价码，瓦伦哈尔！”她咬牙说。

那个死亡骑士发出了阴森的垂死笑声，“没关系，夏露，我在那边等着你，你们——我倒要看看，若是有一天你们真的能踏平冰封王座，到那时……你们还能去到哪里？”

他发出一阵疯狂的大笑，暗影火焰

瞬间包裹了全身，须臾便只剩下一具白骨。

“夏露……”玛提斯小心翼翼地走过去，试图扶着摇摇欲倒的女孩，然而他的手刚刚碰到她的铠甲，就猛地缩了回来——浓烈的暗影气息和冰霜包裹着夏露，他的掌心顿时被灼出了一片伤痕。

“别碰我，玛提斯。”夏露轻声说。

她的目光盯着另一个死亡骑士的骸骨，玛提斯从前只在自己烂醉时从镜子里见过那样的眼神，冰冷而又绝望，空洞得仿佛可以照见死亡的尽头。

2

这是他们来到龙骨荒野的第二个星期，附近强敌环伺，天灾军团、疯狂的蓝龙、土著豺狼人……几乎每天都有大大小小的战斗，而玛提斯在战斗中渐渐磨练得强悍起来，有些时候，他甚至觉得比自己在秘血岛的时候状态还要更好一些。

但是随着肌肉和力量的增长，夏露丢给他的改装铠甲和不合手的武器就变得尴尬起来，他急需一套新的装备。从坦卡牛头人铁匠那里，玛提斯购买了一套全新的铠甲，作为回报，他护送牛头人的商队前往长牙民的默亚基港口。在那里和先动身的夏露会合。

默亚基港是长牙海民——也就是海象人——的主要基地，也是联盟和部落都会出入的中立地带。夏露显然已经和这些披着湿漉漉毛皮的矮胖子们混熟了，她只向守卫打了个招呼，便带着玛提斯走进用兽皮和鲸鱼骨搭建的大厅。

这座大厅足有六七间棚屋那么大，里面还有燃烧的火盆，暖烘烘的，海象人们把很多商品放在里面售卖——几个身着联盟战袍的身影正在一个鱼铺前面挑选。

玛提斯停住了脚步。

这时，那些联盟战士也转过身来，一名死亡骑士，和三名矮人……炮兵？玛提斯盯着他们被熏黑的胡子猜测。他的手不由自主地挪向了武器。

然而夏露已经挡在了他的面前，死亡骑士女孩微微低下头，以近乎尊敬的声调向那名人类死亡骑士致意。

“萨瑟理安大人。”

“霜刃女士。”他微一点头，“你带来了新朋友。”

“停战依然有效，我们都应该尊敬此地主人的意愿。”夏露回答。

萨瑟理安笑笑，点点头，付给海象人一笔钱，和三个炮兵搬着装满鲜鱼的大筐走了出去。

“你认识他？”玛提斯实在有点没法忍受看着联盟军队的人就这么走掉，但是看着四周全副武装的海象人守卫，他还是忍了下来。

“我从前的……在黑锋要塞时候的直属长官，当然，当我们自由后，他就回到联盟一方去了。”夏露漫不经心地说着，走向帐篷角落，从一堆兽皮和皱巴巴的毛料里抽出一个细长的木匣丢给玛提斯：“你的剑。”

这是一把好剑。

打开那个木匣的时候，玛提斯屏住了呼吸。这是一把红黑色的狭长双手剑，看上去似乎是以前日怒部队军官的标准制式，剑身上的魔法符文散发着微光，仿佛在流动一般。他伸手握住剑柄，重量和感觉都非常合手，随着他的动作，剑身发出了悦耳的低鸣。

“看起来很适合你……”死亡骑士女孩扭头看了帐篷外一眼，“啊，他们来了。”

“嗯？”

“萨瑟理安大人和其他一些死亡骑士……很快就要出发前往冰冠冰川的前线……”夏露的嘴角勾起一个苦涩的笑容，“今天我们来这里，为他们送行。”

3

“哦……”玛提斯好奇地收好长剑，跟着夏露走了出去，外面很热闹——他从来没一次见过这么多死亡骑士，至少有七八名，其中除了夏露，他只认出了阿格玛之锤的那名军官寇尔提拉?织亡者，其他都是陌生面孔，有联盟的，也有部落的。他们很快走到一起——玛提斯识趣地在边上找了根柱子靠着，身边就是一个用作凳子的树墩，不过他现在一点也不想坐下来。

夏露走过去，主动提起一个装满酒的皮袋，递给寇尔提拉，他喝了一口，就递给下一个死亡骑士，传了一圈，正好喝光，最后一位是联盟的人类死亡骑士萨瑟理安，他放下酒袋，抽出自己黑蓝色的符文巨剑，以剑拄地。

“那么，开始吧。”萨瑟理安沉声说道。

死亡骑士们点了点头，纷纷抽出自己的武器，萨瑟理安用剑尖在雪地上划了一条线，联盟和部落的死亡骑士们分开来站在两边。四周一片寂静，连海象人也停下了手中的活儿，似乎在期待着什么。

那名侏儒死亡骑士首先开口，她平举起自己的剑，略微抬起向上，用清脆然而冰冷的声音说道，“诸神见证，给我的身躯一个坟墓，让我能够安眠。”

几乎是很有默契地，寇尔提拉?织亡者将自己手中长剑搭上侏儒“女孩”的剑尖，“诸神见证，给我的族人一分公正，让我能够安眠。”

第三把交错的剑来自那名暗夜精灵死亡骑士，他动作从容，声音低沉，“诸神见证，给我的故乡一点宁静，让我能够安眠。”

夏露·霜刃将自己的战斧轻轻立在众人的剑旁，“诸神见证，给我爱之人一份幸福，让我能够安眠。”

矮人死亡骑士将自己的战锤沉重地砸在地上，与夏露的战斧对立，“诸神见证，给我的死亡一份荣耀，让我能够安眠！”

沙伦特·奥里克，那名被遗忘者伸出自己的剑搭在其他同伴的剑锋上，“诸神见证，给我的灵魂一点自由，让我能够安眠。”

萨瑟理安最后一个举起手中长剑，与同伴剑锋相碰，铿然作响，“诸神见证！给我的战友一份希望，让我能够安眠！”

他的话语仿佛冰雪崩塌般滚落寂静，远处隐约传来有力的鼓点，海雾深处，即将载着他们出发的巨龟船破冰而来，有海象人高高放起风筝，随着风吹来龙骨号角悠扬的回响。

一个海象人老萨满举起手中的节仗，重重顿在地上，苍凉沉郁的歌声响起：

海洋孕育天空，大地孕育生命，鸟儿自在高高飞翔乘着，南来之风。

冰雪滋润田野，波浪点亮群星，春天悄悄抬起双眼眺望，南来之风

火焰穿破浓雾，号角打破寒冰，极光照耀条条道路指引，南来之风

战鼓响起送别战友歌声，死亡阴影尽头再约相逢，掩我骸骨泥土之下伴我残锋，送我魂归故土，南来之风……

尾声 霜路

1

“你帮我把这些种子带给我姐姐，艾莎·晨风，晴风村的游侠队长。”夏露笑着帮玛提斯打点行囊，“回银月城，休息一下，晴风村风景还不错，打了好几个月仗，你也该休息一下了。”

“你呢？”

死亡骑士女孩笑了笑，“我过一阵子也会回去，但是现在忙——”她指了指那堆新来的、正在没头苍蝇一样乱转的新兵，“帮他们训练完这个月的新兵，我就回去找你。”

“好，我在晴风村等你。”玛提斯笑着点点头，挥手跳上了飞艇。

看着那个身影远去，夏露瘦削的

肩膀突然无力地塌了下来，她吐出一口气，轻轻靠在墙边，手指下意识地磨挲着战斧的长柄。

“为什么对他撒谎？”一个温和的声音响起，另一名血精灵死亡骑士索拉·霜刃走进来，看着自己的同伴，“我们明明马上就要出发去寒冰王冠了。”

“不许明知故问——”夏露反唇相讥，“就算你是我的长官也不行！”

索拉叹了口气，不再说话，只是靠在她身边的墙上站着。

过了一会儿，夏露自己打破了沉默。“索拉……你知道吗，我……我还活着的时候，最远只去过陷落之前的洛丹伦……真的很可笑，我死后走过的地方比我活着的时候要多得多，我见过了那么多的人，那么多的风景和那么奇妙的世界，可是……”她摇摇头，“已经……太晚了。”

索拉没有回答，夏露也没有再说话，透过帐篷的气窗，可以看到龙骨荒野湛蓝得近乎狰狞的天空，她木然望着远方，耳边却在不停回响着瓦伦哈尔死前的嘲笑。

你们还能去到哪里？

那句话仿佛刀刃撕裂她的思绪，却连疼痛也刺不出半滴，萨瑟理安曾经在临别时的仪式上祈求“希望”，然而唯有生者才有希望，死者……时光已经成灰，存在即是诅咒，纵然每一步都在向前，但是每一分每一秒都是从这被诅咒的命运里偷来，职责在身，不敢轻忘，然而若是真的有朝一日，战争结束，重任卸下……

除了坟墓和灰烬，我们还能去到哪里？

“我曾经……我曾经奢望。”她喃喃道，“索拉……我曾经奢望那个我永远都无法回去的地方……”

“我明白。”索拉伸出手臂，揽住她纤细颤抖的肩膀，“我也曾奢望……只是奢望而已。”

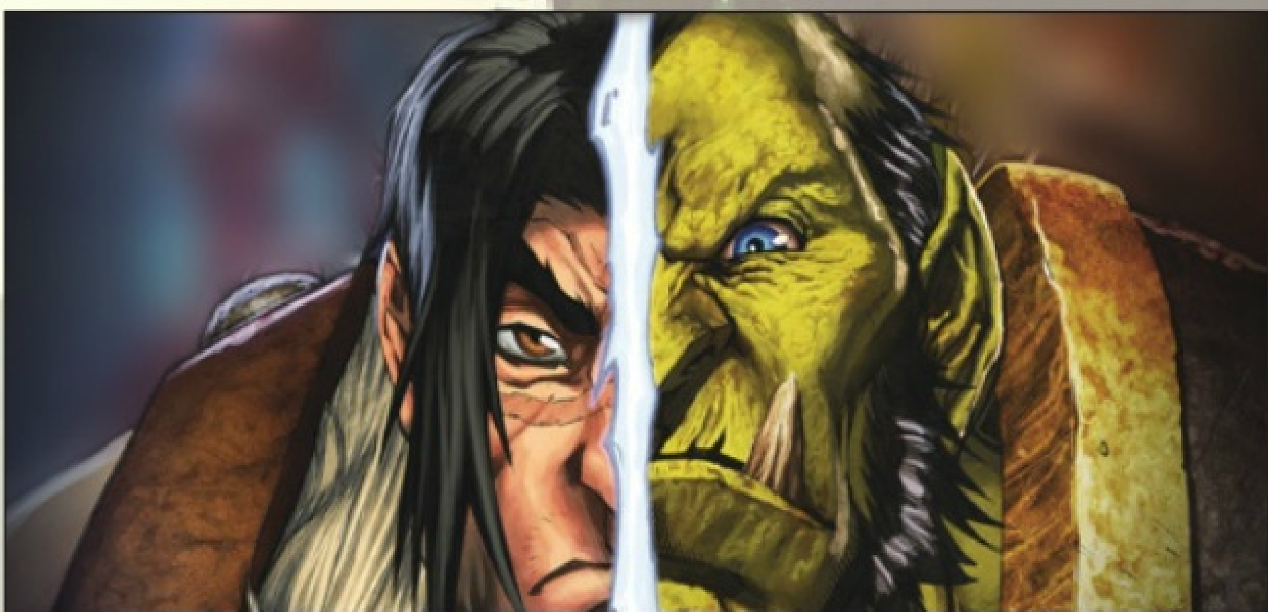
营房外响起集合的号角声，新一批前往寒冰王冠的士兵已经整装待发。而在昏暗的营房角落里，沉默披着黑暗的羽翼降临，两名死亡骑士静静相依，冰冷的手指绞缠，却留不住哪怕半分微茫的温暖。

2

回到晴风村已经快半个月了，还是没有夏露的消息。

玛提斯走出自己借住的房间，伸了个懒腰，正好对面，夏露的姐姐，艾莎·晨风也走出来，对着他笑了笑。

见到艾莎·晨风的时候，玛提斯结结实实被吓了一跳——他没想到艾莎和夏露是双胞胎，精灵里双胞胎比较少见，而且她俩几乎长得一模一样——除了那双眼睛之外。



不过，姐妹俩的脾气简直是一个天上一个地下，艾莎温柔活泼，心思细腻而且性格开朗，在村民中间也非常受欢迎。只有在死亡之痕前线作战的时候，她那果决勇敢的姿态里，还能看出一点夏露的影子。

玛提斯找时间回了一趟银月城，当初去北地的时候，他已经把自己的军饷和父亲留下的财产糟蹋得差不多了，但是还剩下一小块海边的田产，而且他也从北地带回了一点钱，如果轰走那块地上的渔人，种些树木和血蓟，应该可以过上不错的日子。

那么，唯一的问题是……和谁一起过日子？

玛提斯突然想起以前在龙骨的白银之手中立营地里，认识了一个叫米高扬的人类骑士，那家伙娶了一对儿脾气火爆的姐妹，某天晚上，姐妹俩发现他居然跑到某个巨魔女祭司那里偷腥，结果被两个老婆提着长刀戴着拳套一路追打，整整在树上和熊一起睡了半个月……

这样想着，他不由得笑出声来。

“笑什么呢？”艾莎轻快地走过来坐在玛提斯身边的草坪上，今天她不执勤。

“没什么。”玛提斯试图掩饰自己的尴尬，“我在想……夏露什么时候会回来。”

沉默。

过了一会儿，艾莎叹了口气，站起身来，“来，玛提斯……我带你看一样……看一件事情。”

血骑士迷惑地站起身来，跟在游侠女孩身后，走向村外。

奎尔萨拉斯原本依靠符文石和魔法，始终四季如春，如今符文石遭到了破坏，土地蒙受污染，冬季的寒意也开始渗入这片温和的土地。但是相比寒冷的北地，这里的气候顶多只能算是深秋而已。玛提斯跟着艾莎，来到村外一片开阔的林地，远处正对着的就是瘟疫之痕黑色的腐泥痕迹。

“看。”艾莎指着地面。

一开始玛提斯完全没明白她让自己看什么，后来他意识到，有一些……痕迹？……穿过草地，笔直指向瘟疫之痕，在这样的天气，其他地方的草叶上都闪烁着露珠，而这些痕迹旁边的草却变得无精打采，叶子上结着微微的霜痕，玛提斯蹲下身触摸那些草叶，霜和暗影的气息刺痛了他的手指，他抬起头，看到这些霜痕一直延伸到瘟疫之痕。

这是一条霜路。

“夏露上一次回来的时候，走的就是这条路。”艾莎的声音在玛提斯听来变得非常遥远，“她根本没进村子，就站在这里喊我的名字，我出来，看到她的眼睛，就什么都明白了……她是一个脚印一个脚印踩着自己来时的路又走回去的，她本来可以……该死，她住在银月城，那里腐化成什么样子她都不在乎，但是回家的时候，她是一步步从瘟疫之痕走回来的，哪怕是一个脚印也不愿意踩在永歌森林的土地上……我了解自己的妹妹，玛提斯，她不会再回来了，她已经变成了她最痛恨的东西……你要多天真，才会以为她能够带着自己被诅咒的躯体，带着形影不离的秽暗魔法，带着那些来自巫妖王的东西回到这里？”

血骑士沉默不语。

霜痕苍白，他仿佛可以看到那个娇小的身影，一步步走向家园，却在最后停下脚步，最终扭头折返，一步步踩着自己来时的脚印，越走越远，越走越远。

向一摊烂泥一样的自己伸出手的时候，她是不是比他更绝望？他记得那个时候夏露眼里的愤怒——他尚有生命可以挥霍，而她已经死去却还要奋力向前。

“谢谢你，艾莎……还有……再见。”

玛提斯站起身来，走向自己借住的屋子，阳光透过永歌森林金红色的枝叶，洒落在他的肩头。

“我是不是上辈子招惹了霉运之神？”泰伦斯，裂云号上的复仇之手军官盯着飞艇酒吧里横七竖八翻白眼的倒霉新兵嘟囔着，恶狠狠地嚼着所剩无几的牙花子。

“哟，长官！”玛提斯·炎鹰靠在吧台旁，举起酒杯，“您要不要来一杯水晶火？”（全文完）

DR留言板

《信“高玩”得永生？》是一篇难得的好文章，作者的角度切入很好，对玩家的心理分析十分透彻。玩家是为多种多样的，每个人从最初游戏时就是不同的，再加上游戏发展多年，占据我们生活的比重也越来越大，人与人之间的差别便越来越明显，分出个“高玩”“低玩”也没什么大不了，但可恶的是那些主张玩家们去划分人群的人。网络游戏的本质是要从玩家身上获得利益，所以凡是游戏都会尽量为玩家提供一个“攀比”的环境，就像现实社会一样，只不过游戏中玩家所付出的代价要相对小一些。鼓励玩家把现实和虚拟混为一谈的作法是非常毒害人的，在很多的虚拟世界中，由于利益关系很难树立一个人良好的道德水准，不少人在虚拟世界中的做法会自然而然地反应到现实生活中。作者说的很好，给自己找一个游戏的理由，不论是选择成为“高玩”还是“低玩”，只要能快乐的游戏就好。（天津 徐宏哲）

小白：关于人性永远有讨论不完的话题，也就在这些无休止的讨论中，人的道德水准和价值观慢慢得到进步。在游戏中人们同样逃不掉天性的束缚，也有七情六欲。世界上没有绝对的对与错，我们可以去追求装备，可以去塑造自己的形象，这是自我实现过程的一部分，那不是错的。但世间同样有一套评价人的标准，被称为社会评价。我们在自己乐呵的时候也应该尽量考虑到周围人的感受，不然一定会因为自身原因而不被认同，但如果你够“洒脱”，甘愿受他人的指指点点而毫不在乎，那也算种极大的成就了。

马上就要到年末了，面对考试的压力不说，今年的PC游戏市场没什么好游戏，这才是更坏具的。“星际2”国内不知何年何月才能有正版，看了又要过一个寂寞的寒假了…… 一直比较喜欢大软的中旬刊，页面多看着更过瘾。建议加大多独立游戏的报道，最好一个不落下。（辽宁 郭欣）

小白：咦？我怎么觉得今年的大作还是挺多的呢，可能这位读者是位暴雪的粉丝吧，呵呵。“星际2”预计会在明年上半年在国外上市，你可以换个角度想想，至少还能玩到“星际”的续作，不是也挺好么……选择成为暴雪Fans这点是最苦恼的，实在坚持不了可以转换阵营，比如小明就是任天堂游戏的忠实玩家，任天堂总是会“大作不断”的。

快评11月中旬刊



这期“在线争锋”栏目中的所有内容我都很喜欢，其中《舞！舞！舞！》这篇文章该让所有迷失在舞蹈类游戏中而不自知的人读一下，不然只能落入人家的圈套中，赔了时间、赔了金钱、往往最后还赔了感情。《中国网游体检报告》那篇狠批了不少网游厂商的拙劣伎俩，把网游行业内的丑恶伎俩用一种更形象的方式讲述出来，希望以后能看到更多这样形式的文章。（湖南 李鑫阳）

这期的攻略部分很精彩，不仅有《信长之野望——天道》还有《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的剧情详解。我一直以来觉得“野望”系列在国内的支持度比不上“三国”系列，自己本身也更喜欢《三国志》系列，希望光荣能将这次天道中的优秀部分添加到下一代《三国志》中。其他内容也挺好看的，“评游析道”栏目中写《生化危机5》缺点的那一篇也很不错，我比较同意作者的观点。（北京 赵旭）

专题中对TGS的介绍挺好看的，比较喜欢这种风格，从文化方面介绍日本游戏业很新颖。文中对国内游戏产业的担忧也是大多数玩家担忧的，但在这种大环境下，很难想象一两年内会有多大改观，“一块钱一个箱子，五毛钱一个喇叭”的国内游戏厂商太多了，沉醉于利益的他们是永远不会懂得游戏的。（贵州 陈栩铭）

小白：2009年12月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！



粥粥的IT与游戏（12）

bbs.popsoft.com.cn

软盘 生活

玩家的成长之路

■北京 Riddle

小白：每个玩家的成长道路都像在撰写一个侠客的故事。一开始是个无名小卒，对江湖恩怨一无所知也毫不在乎，那些所谓的派别、至尊神器、武林秘籍……通通不重要，唯独珍贵的是广阔世界带来的无限新鲜感，令曾经黯然无光的生活有了说不尽的欢乐。新入江湖的少年们，用着那最简朴、最不入流的装备，练习着最不起眼、最过气的武功，但这也是他们整个生涯中最快乐的时候，一旦他们成长起来，了解了江湖，世界就变了样子，他们要面对许多挑战，学会如何生活……



玩不到只能在一边看……







《恐龙快打》《三国志》《名将》曾经街机厅中最火的动作类游戏，如今甚至可以在手机上用模拟器玩

快乐起点

无论你至今玩过多少游戏，你一定记得第一次玩游戏时的那种双目紧盯屏幕，身体不由自主随着游戏移动的感觉。所有玩家都是从这第一步走来的，而且还有更多人源源不断地加入到这个新手群体中，他们中很多人的一生将会因这个选择而改变。

不像现在的小朋友们有电脑游戏可玩，笔者那时是从街机开始玩起的，每天下课放学到晚饭前的这段时间，朋友们便会三五成群地聚在街机厅里，用几毛钱的零用钱去换取不多的游戏币。也正因为玩一次游戏的机会是如此的来之不易，所以人人都格外珍惜手里的那些“铁片儿”，所有人都是聚精会神地站在那里，看其他人玩过一遍又一遍后才鼓起勇气投入硬币，可通常是没玩多长时间就被小Boss打飞了，只能在其他人嘲笑的目光下灰溜溜地离开位置，回到观看者的队列。

如果一个新手碰巧喜欢玩的是款热门格斗游戏，那就更悲惨了，搞不好刚坐到位置上就会有人来挑战，不用几十秒就会被人家KO，甚至还要听他几句挑衅味道的话。在街机厅里，一款热门游戏甚至一天都轮不到你玩几分钟，但依然可以见到很多新手玩家，握着已经带有体温的硬币傻站在那，纳闷为什么自己玩的始终那么差劲。其实当时的很多孩子就是在街机厅里学到了一些做人的道理，比如“量力而行”（不要去挑战权威高手，不然会死得很惨），或者“人多力量大”（多人合作可以玩的长久些）。

现在的多数新玩家们要幸运得多了，如今硬件性能强大，好玩的游戏数不胜数，至少不用在如今看来环境极差的街机厅培养游戏感情。可是他们今天的学业压力更重，所以玩游戏这类娱乐活动也十分珍贵。绝大多数人会一直与游戏作伴，通过游戏构成同学间的交际圈，学习与人相处的道理，同时提升自己对游戏的了解，慢慢成长起来。

新玩家是最有热情的群体，也最容易博众人一笑，他们会花上一整天时间去玩一款游戏，却不知道游戏名字是什么；他们往往没有时间去游戏，在离开心爱的游戏后还会反反复复的想起，在大脑中完成未完成的战斗；他们不像是所谓的高级玩家一样，对任何游戏都瞧不上眼，不论是街机还是FC上的经典游戏，或者是原始掌机上的“俄罗斯方块”，只要是款游戏都可以让那些新手为之着迷。

几乎所有人在回忆当初的时候都会说：“还是刚开始的时候游戏最好玩，现在的游戏越来越没意思了”，其实那并不是游戏真的有多好玩，只不过是我们曾经充满了好奇心……

玩更多游戏

在人一生中的特定时间段里，总有一样东西是那时最重要的，对于不少玩家们来说，在他们的人生经历还不丰富的时候，游戏自然而然地成了他们追求的目标。玩游戏就好比与吸血鬼初拥（Embrace），只不过我们是与游戏建立了不可毁灭的同盟，而不是与魔鬼。我们从此对游戏有了强烈的渴望，但由于条件限制，并不是所有人都能有足够的时间与金钱来玩游戏，于是各位玩家只能动用智慧，利用一切可以利用的资源来玩游戏，会失去一些东西，也同样会慢慢懂得一些东西。



Mega Drive—款很优秀的游戏机，《索尼克》系列的初代就诞生在它上

笔者在经历过街机厅的洗礼后，幸运地拥有了一台世嘉公司的“Mega Drive”（简称MD，也有人叫它“世嘉五代”），那可是当时比较先进的游戏机，黑色外壳的卡带显得十分酷，而且它最高可以容纳4MB大小的游戏，加上十分不错的显示效果和游戏性，让我成为不少小伙伴羡慕的对象。与成人的世界有些类似，如果你占有有利资源，就必然少不了想讨好你的人围着转，笔者当时也是格外受到周围同学的欢迎，突然间人人都变得更友善也更懂礼貌了。尽管他们把我的游戏机借走后会常常躲着我，可笔者还是很怀念当初和这些朋友一起，不看攻略、不用秘籍、不管游戏是否因移植而缩水，用上所有的课







《梦幻模拟战Ⅱ》《魔强统一战》《蚯蚓战士》等游戏都是MD上的经典



《命令与征服》让中国玩家们感受到了RTS的乐趣

余时间尽情游戏的日子……虽然考试成绩不那么令人满意，失去了当时成为“尖子生”，未来社会顶尖儿人物的极小的可能性，但是收获了童年应该有的快乐，而这种快乐是一生伴随的。

再后来，街上多出了一些用电脑当做游戏机的“电脑室”，比较流行的游戏是DOS下的经典大作《命令与征服》，用鼠标加键盘来玩游戏的习惯估计就是从那时候开始养成的。无数玩家当时已被街机厅打造成了合格的游戏战士，这些战士有着极强的环境适应性，他们从街机厅钻出后能马上适应电脑室的节奏，从左手灵活使用摇杆迅速转变成右手灵活操作鼠标。不过也有脑子不大灵便的，笔者的一位朋友在玩电脑游戏时就必须左右手在键盘上摆成“X”型，以使左右手交换负责位置，不然他无法正常玩任何游戏，可想而知，他这种从一开始就错误的操作方式会令其在以后类似“星际”的对抗类游戏中吃到无数亏。于是，他恨恨地放弃了电脑游戏，远离的键盘与鼠标，专注地玩起游戏机平台，后来因为受不了日文的平假名、片假名，竟然自学了一口相当不错的日语，也算是有了一技之长，如今在外企谋了个职位。

所以说，当时家长们将电子游戏视为电子海洛因是完全错误的，一个没有任何人引导的孩子，可以在仅凭兴趣的前提下通过游戏来学习，并最终能利用所学为社会创造生产力。更重要的是，这个孩子的学习过程完全为主动学习，不仅他本身是快乐的，而且他的学习效率也是最高的。只恨今天的不少游戏厂商，尤其是网游厂商，他们的产品除了以放大人性中的阴暗来牟取暴利外，从来没有为这些玩游戏的孩子们考虑一下未来，不禁让人为现在的玩家们担心。如果现在的孩子们能在引导下正确的玩游戏，通过游戏来培养对特定领域的兴趣，长大后一定会为自己充实的童年而欣慰。

你我的选择

游戏的技术不断更新，玩家们玩过足够多的游戏后就会做出各种各样的选择，有的人选择各类游戏主机为主要的游戏平台，为的就是玩到最新的作品；有的人成了标准的单机游戏玩家，在玩遍欧美大作后顺便为国产单机游戏市场的暗淡而愤慨；还有的人干脆投身到游戏业中去，将自己的爱好变成工作……人的一生是由无数个选择组成的，正像当初我们选择了玩游戏，玩游戏之后选择了尽可能的多玩游戏，在曾经选择的作用下，我们处在了今天的位置。时间慢慢地流走，当曾经的玩家们在今天逐渐成为社会主流时，我们同样面对一个选择，那就是如何看待游戏，是否游戏本身就是错的？而社会崇拜的金钱与地位才是我们应该努力追求的呢？

目前游戏已经被社会普遍承认，作为一种大众的娱乐方式而存在，这也是游戏应该扮演的角色。我们经常可以在网上看到各类关于“游戏害人”的报道，但往往忽略了游戏对社会的促进作用。其实只要仔细一样能看到，不少人对于游戏的态度是很成熟的，他们说：“游戏不过是打发时间而已，没他们说的那么可怕，好像玩家们不玩游戏就会怎样似的。”“适当玩玩可以，不应鼓励职业化。”“调剂生活，茶余饭后的消遣，如果有一天不玩也可以接受……”这些玩家对于游戏的态度正是其他还没有懂得游戏真谛的玩家应该学习的。

作为一个成年人，进入社会后就要负担起对工作与家庭的责任，这一点是理所应当的，但如果忽略掉游戏在生活中起到的调节作用，一味地追求物质生活是不会带来幸福的，如果能以一种轻松的态度来生活，说不定还会有意想不到的收获。

在英国有两个老外，Gary Clarkson和Christian Langdon，他们发明了一种游戏，叫“Lying Down Game”，按其名字理解就是“趴着的游戏”。游戏的内容很简单，就是一个人或多个人按照特定的姿势面朝下趴着，然后照一张照片。游戏没有输赢，也没有人去比较谁的照片更有创意，游戏的发明者们鼓励大家将自己的照片上传到互联网上，与更多的人分享快乐。这个游戏在Facebook上得到广泛的传播，而且有越来越多的人加入这个群体中，不久前还被英国最受欢迎的新闻频道——Sky News报道，可谓名利双收。









这种拍照姿势不优美，但很有喜剧效果

可以想象，如果这两个老外没有一颗“玩心”，一心坠入物质的漩涡中，世界上会因为少了他们的创意而失去多少笑容呢？我们要选择一种轻松的生活态度，成长为一名合格的玩家，学会享受生活中的快乐，这样生命中就不会充满了怨恨与苦恼了。

游戏小礼物

■北京 齐天大宝

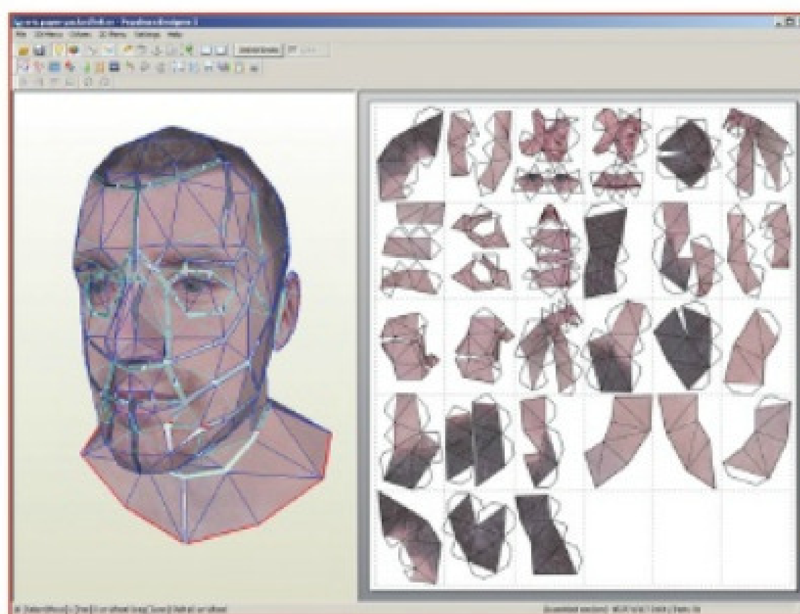
感恩节、圣诞节、元旦接踵而至，我们开始为自己为朋友准备礼物。我们希望礼物不落俗套标新立异，我们希望礼物彰显个性迎合爱好。接下来介绍的一些或怪异或巧妙的玩意也许能带来一点启发。

首先是几款可以DIY的纸制品，成本低、用料易又环保安全。通过自己的双手，打造一份独一无二的礼物，既表达心意，还为自己带来满足和成就感。如果有时间，不妨试试看。

立体大头

这是一个来自于设计师Eric Testroete的创意，他在万圣节做了一个以自己的脸为蓝本的大头面具，既抽象又实实在在，既古怪又充满喜感。

制作这个“立体大头”，需要用到的软件有3ds Max、Mudbox、Photoshop、Pepakura Designer等。Pepakura Designer是一个制作立体纸模型的利器，它可以把3D模型转变为平面展开图，并排版编辑粘贴面。有了它，不只是脸或头部，我们可以将任何3D模型转化为立体纸模。将图样打印出来后剪裁粘贴，像小时候的手工一样简单。



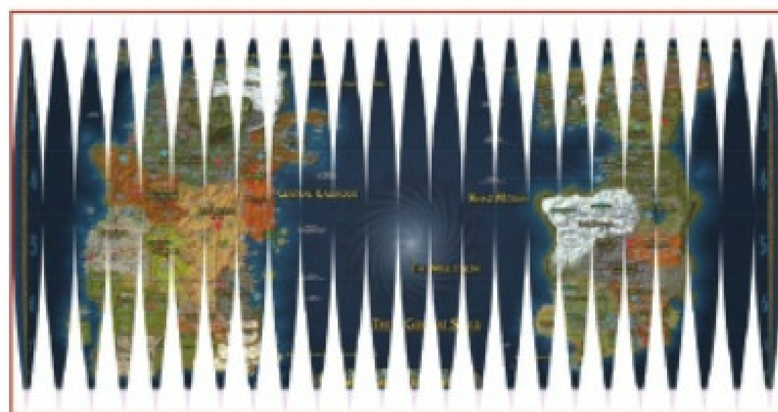
把立体的头平面化并分解成片。



戴着“大头”的Eric顽皮又忧伤，就这么模糊了现实与虚拟

想像Eric一样，做一个自己或朋友的“大头”，我们需要先建立出3D模型，。但如果对真人没有信心感到厌烦，或者对某个游戏中的形象有无比的热爱，那么我们完全直接使用这些英雄、怪物、不明生物的3D模型，将它们变成纸板，套在头上。

需要注意的是，制作这样的东西除了对软件的熟悉外，还需要足够的耐心，一片片的剪裁、拼接和粘贴，工作量还是不小的。



经过处理后的艾泽拉斯

游戏地球

如果说“立体大头”的制作对软件掌握、手工技术和空闲时间都要求较高，我们还可以选择易于实现的方案——游戏地球仪。

制作这个东西的基础是拥有一个现成的地球仪，我们要做的只是为它重新贴图。首先为Photoshop软件安装上插件Flexify 2，将想要球化的地图图片调整2：1的长宽比例。然后用Photoshop打开地图，在滤镜中找到Flexify 2，调整参数为：Grid：15′；Input：Mercator；Output：goces 24。点击确定后，就可以看到原本的地图变成了球体的平面展开图。接下来把制作好的图样打印出来，剪裁后仔细贴在原始地球仪上，游戏地球仪就大功告成了。

这种自制地球仪，不限于游戏世界，你可以把任何地方都变成“球”，卧室、校园、城市等等。当然，你也可以自创一个世界地图，拥有独一无二的地球仪。



成品就是这个样子

手柄花束

前两款手工制品，倾向于男性朋友自用或送哥们儿，接下来的方案则适用于女性朋友。女孩子大多喜爱鲜花，但单纯的一束花太过平淡没有新意。花还是那些花，只要在包装上稍作改变，就可以成为一个带点创意的礼物。

相对于其他游戏，Wii平台拥有更多的女性玩家，我们这里就要把Wii的手柄与花结合起来。首先用现成的图样做一个纸制的Wii手柄（需要图样者可向编辑索取），根据花束的大小决定尺寸，记得最上方的一面不要封口，那是我们用来插花的地方。在材质选取上，需要一定的硬度和厚度，一方面不容易变形，一方面防止花刺扎手。如果这样的材质不容易打印出图样，那么我们也可以使用外部粘贴大法。另外由于花朵需要有水份保鲜，所以我们纸制的手柄容



Wii手柄的平面展开图

器最好具有防水功能。

Wii的手柄只是一种思路，我们还可以根据女孩子的喜好，将包装换为各种形态，冰激凌、面包、各种小动物等都可以成为花的外衣。如果有合适的材质，也可以将它们制成可长期使用的花瓶。

如果你对手工并不在行，嫌自制太过麻烦，或对纸制品没有兴趣的话，那么就来选择现有的商品吧！


可以是花束，也可以是花瓶

血袋

Harcos是一个很有趣的制造商，他们制造的红药瓶和蓝药瓶曾风靡一时，备受玩家推崇。那是一种功能饮料，外观像极了游戏中常见用于补血补蓝的红瓶蓝瓶。

在玩家们享受过“药瓶”后，Harcos再次推出了新产品——血袋。这个“血袋”的外包装看起来和医院用的血袋一模一样，上面不仅写着“Blood”，甚至还注明了血型，而透明袋中流动的红色液体，看起来与真正的血液没有两样。当然啦，这肯定不是真正的“血液”，而是一种含有咖啡因、蛋白质、电解质等元素的水果味“血袋”，可以带给我们不错的口感、小小的兴奋与能量的补充，正如血液对于吸血鬼一样。

对于吸血鬼爱好者们，这无疑是一款极佳的产品，没有胆量享用真正的血液，就用替代品来满足兴趣吧，5美元一袋的价格也可以接受。



可以喝的蓝瓶红瓶



享受嘴角留下的红色液体

玩偶背包

上面这款商品过于猎奇，对于没有这种独特口味的朋友，也有更为传统和大众的选择。

星球大战中的尤达（Yoda）大师原力深厚、受人尊敬，超级英雄蜘蛛侠灵活勇敢、能力非凡。你想过有它们跟随左右，成为自己的战友和同伴，为自己的未来指明道路，或在危机中伸出援手么？现在，我们也许可以把他们被在后背上。虽然它们“虚有其表”，不能发挥原有的作用，但起码还可以用来装东西……

如果有其他喜欢的人或生物，也可以用玩偶将他们改造成背包，有这些毛茸茸的东西趴在后背，不仅样子讨巧，还可以在冬天御寒。


身背尤达、手持光剑


蜘蛛侠也可以很可爱

乐器T恤

如果觉得玩偶过于幼稚，不够现代，那么接下来的这款产品，则更能彰显科技的力量。

这是一件印有电吉他图案的T恤，而这把吉他货真价实，真的可以弹奏。在衣服上琴弦和音阶的位置下都有电磁感应装置，通过一块特别的磁拨片，我们就能像弹奏真正的电吉他一样弹奏这件T 恤了。T恤还自带一个可以挂在皮带上的音箱，除了能调整音色和音效外，还能直接回放弹奏出的音乐。配合同原理的架子鼓T恤，两个人可以组成乐队，随时随地演出。

其实，这套乐器T恤更适合情侣。在静寂冬夜，伴着火炉熏香，用手指在对方的身体上奏出乐曲，实在是太浪漫啦。



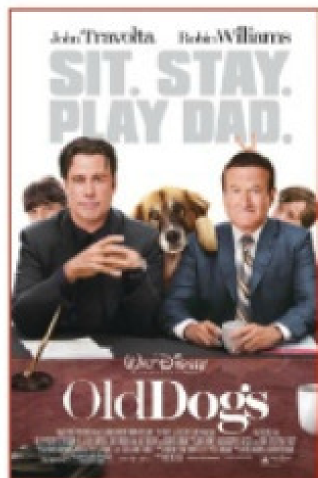
外观与功能都那么摇滚


直接触碰身体的演奏

大众影音之「欢乐篇」

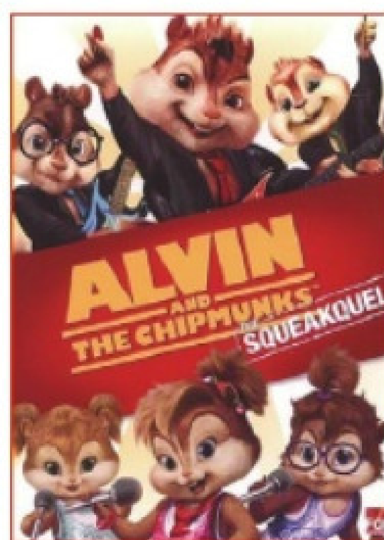
本次欢乐的主题定为“合家欢”好了……主流、轻松、年龄不限。冬日里一家人能聚在房内共同欢乐一番，是很好的一件事。

《老家伙Old Dogs》



这是一部来自迪士尼的感恩节影片，是继《荒野大飙客》后导演沃尔特·拜克和魅力男星约翰·特拉沃塔的再一次合作，与特拉沃塔联合担任本片主演的是“喜剧老将”罗宾·威廉斯。两个魅力无限的老家伙这次带来的是轻松又温馨的家庭喜剧，两人在剧中是生意伙伴，也是一对老朋友。为了照顾一对7岁的双胞胎，两人参加了童子军露营、吃下被孩子们打乱顺序的药片、并在动物园与黑猩猩和企鹅做了近距离接触……

《艾尔文与花栗鼠：明星俱乐部》



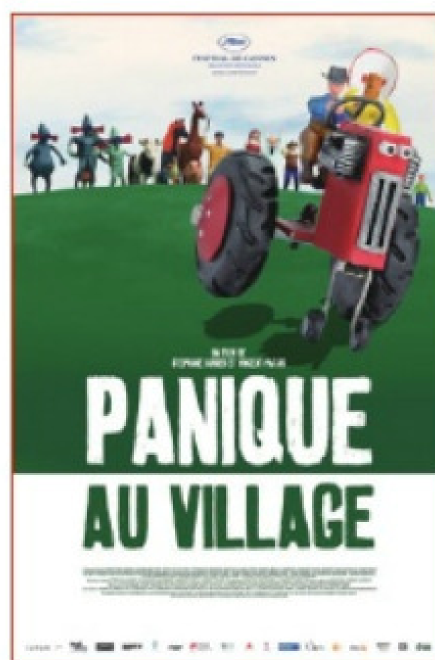
二十世纪福斯公司2007年推出的真人动画歌舞电影《艾尔文与花栗鼠》有着不俗的票房，片中三只能歌善舞的花栗鼠也博得很多人的喜爱。今年圣诞，三只小鼠归来，带来《艾尔文与花栗鼠2：明星俱乐部》。续集中，三只小鼠将进入校园，感受青春激情的学生生活，在这里，他们还遇到了三只同样能歌善舞且火辣甜美的雌性小鼠……

《新乌龙女校2：弗里顿的黄金的传奇》



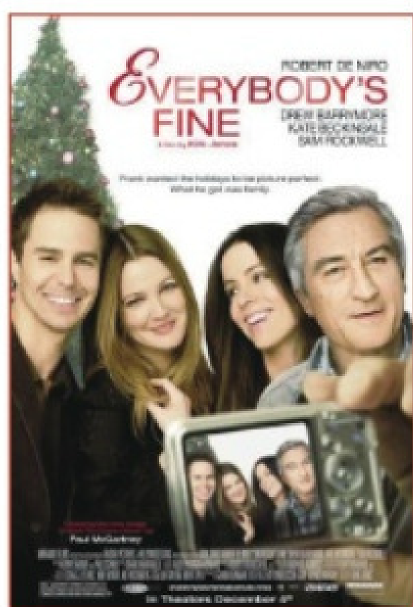
本片是翻拍50年代经典英伦喜剧《新乌龙女校》系列的第二部，汇集众多英伦新星，包括曾参演《海盗电台》的妲露拉·莱莉、曾参演《赎罪》的朱诺·坦普尔、出演《诸神之战》和《波斯王子》的杰玛·阿特等等。上一部的鲁伯特·艾弗雷特、科林·费尔斯和拉塞尔·布兰德将继续出演，“神秘博士”大卫·田纳特也加盟本片。故事主角依旧是这些花枝招展鬼灵精怪的女校学生，她们发现校长是一位著名海盗的后代，决定出发寻找埋藏的黄金。

《小村吓吓叫Panique au village》



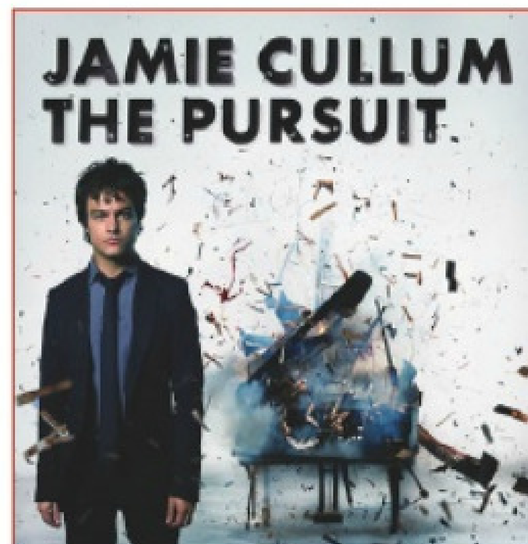
这部塑胶停格动画影片由2002的比利时动画短片扩展而来，讲述一个发生在住着劣质塑胶玩具的小村的故事。牛仔和印第安人想要自制一个生日礼物送给玩具马，却制造出一场灾难，让三个伙伴经历了一场“地心”之旅。影片的故事愚蠢到近似白痴，对白简单到不知所谓，也正是这种纯粹的犯二，让这一个多小时充满笑声。

《天伦之旅Everybody's Fine》



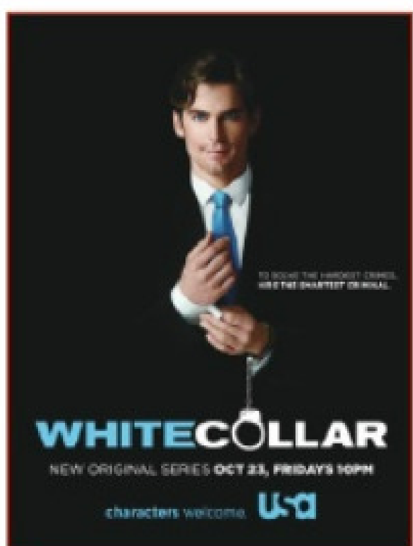
本片翻拍自《天堂电影院》导演朱塞佩·托纳多雷1990年拍摄的同名意大利影片，影帝罗伯特·德尼罗饰演一位妻子去世的老男人、美女凯特·贝金赛尔、德鲁·巴里摩尔饰演他的两个女儿，山姆·洛克威尔饰演他的儿子。父亲期盼假日里的一家团聚，而孩子们却都打电话说不能回家。父亲动身去探望孩子，发现了孩子们原来各有各的麻烦。这次美国版的翻拍比起原版来，增加了很多喜剧元素，更适合假期里全家观看。

Jamie Cullum《The Pursuit》



来自英国伦敦的男孩Jamie Cullum，推出个人首张专辑是在2004年。那时的Jamie只有23岁，玩的却是老派爵士乐。娃娃脸的讨喜面容，天生的好嗓音，优秀的钢琴弹奏，顽童般充满热情的演出，让这个年轻小伙子得到查尔斯王子力荐，也得到“乐界拥有不可思议般才华的表演者”的赞誉。《The Pursuit》是Jamie的第5张专辑，年龄增长让他的嗓音更加成熟，但对流行与音乐的敏感却一点也没有减少，从选曲到演绎，都颇为新潮。

《妙警贼探White Collar》



一个诈骗高手、一个FBI特工，原本是死对头的两人，因为一场追捕成为“搭档”，联手调查办案。似是“猫鼠游戏”的框架，其实观看起来却异常轻松，没有什么复杂的推理、没有什么紧张的搏斗，只是智慧帅哥和严肃大叔说着些喜感的对白。USA有线台一向善于塑造人物，所以这部新剧的看点不是罪案剧情，而是性格行为迥异的人物和他们之间的互动。

大众影音之「温情篇」

此次温情篇的关键字为“逝去”。当然，我们所说的并不仅是它字面上的意思，而只是一种情绪与象征。逝去的时光逝去的人，逝去的欢乐逝去的忧伤。

《空想新子与千年魔法》



本片导演是曾经在《魔女宅急便》等作品中与宫崎骏合作的片渊须直，动画制作由曾制作《NANA》《穿越时空的少女》等作品的Madhouse公司担当。影片改编自高树信子的小说，以1955年的山口县为舞台，讲述了在无边麦田和蔚蓝天空下努力的孩子们的生活。为主人公新子配音的是15岁小演员福田麻由子，关于影片，她说：“孩子总是最直率最开朗的，一直积极的向前看。看完电影会感觉很温暖。”

《蓝色文学》



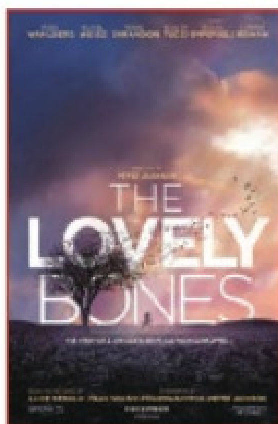
《蓝色文学》是集英社一系列将文学与动画结合起来的作品集。这些作品分别是由小畑健重新绘制封面的太宰治原作《人间失格》、由《死神》作者久保带人重新绘制封面的坂口安吾原作《盛开的樱花林下》、由《网球王子》作者许斐刚重新绘制封面的太宰治原作《快跑！梅乐斯》、由小畑健重新绘制封面的夏目漱石原作的《心》、由久保带人重新绘制封面的芥川龙之介原作的《蜘蛛之丝》和《地狱变》。担任此系列动画主要声优的演员堺雅人表示：“能够对太宰、漱石、安吾等近代文学杰作进行‘阅读’，这对生活在2009年的人来说，真是非常幸福的一件事。”

《公主和青蛙》



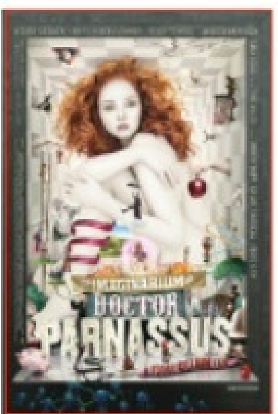
这部迪士尼传统2D歌舞动画电影，改编自《格林童话》中的经典故事《青蛙王子》。形式上的回归，却有着内容上的颠覆。不知是否因为奥巴马的影响，迪士尼的动画中首次出现了“黑公主”，片中爵士风的配乐也不多见，故事情节更是与原著大大不同。在美国新奥尔良，被邪恶巫师的黑暗魔法变成了青蛙的王子，遇到一位黑人姑娘。姑娘献上一吻，不但没能解除王子的魔法，反而让自己也变成了青蛙。于是两只青蛙携起手来，为了恢复成人类，踏上寻找老女巫之路。

《可爱的骨头》



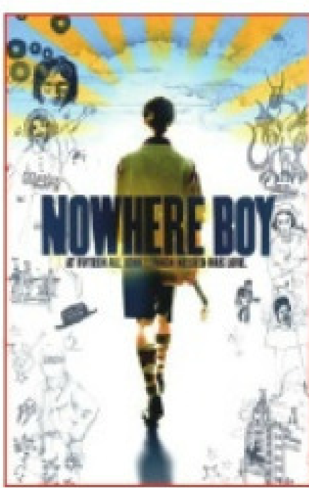
改编自爱丽丝·希伯德的畅销小说。故事发生在一个下雪天，14岁的苏茜惨遭非礼和杀害。苏茜到了天堂，不得不接受她已死亡的现实，只能在那个“生命只是永久的昨天”的地方看着地面上的一切。她一方面希望凶手能被捉住，另一方面期盼看到家人朋友从悲伤中复原、继续各自的生活。本片由彼得·杰克逊执导，女主角苏茜由曾出演过《赎罪》和《微光城市》的爱尔兰女孩西尔莎·罗南扮演。同时，本片已被选定为2009年英国皇室观看的电影。

《帕那索斯博士的奇幻秀The Imaginarium of Doctor Parnassus》



本片讲述帕纳萨斯博士和他的奇幻马戏团的故事，是一部充满魔法、契约、灵魂等元素的风格诡异的影片。本片导演为曾执导过《妙想天开》的怪才特瑞·吉列姆，而让本片更令人注目的原因在于它是“小丑”希斯·莱杰未完成的遗作。由于希斯在拍摄中途突然离去，导演特瑞·吉列姆重新调整剧情、改写剧本，并邀请三位希斯的老朋友约翰尼·德普、裘德·洛与柯林·法瑞尔接替出演希斯的角色。

《无处可归的男孩》



本片改编自约翰·列侬同母异父的妹妹茱莉亚·拜尔德的回忆录，讲述约翰·列侬成长的故事，从他拥有第一把吉他，到遇见保罗·麦卡特尼，直至写出他的第一首歌。本片由戛纳电影节最佳短片金棕榈奖得主、英国女视觉艺术家萨姆·泰勒·伍德执导，曾为Joy Division乐队主唱伊恩·柯蒂斯的传记片《控制》编剧的马特·格林哈尔什负责剧本创作。影片名字来自The Beatles作品《Nowhere Man》。

Tomas Dvorak《Machinarium》



这是《Machinarium》的原声音乐，出自Tomas Dvorak之手。从孤身踏入机械城时的迷幻空旷到与酒馆中的老人对弈五子棋时的慵懒爵士，从让邻居不堪忍受的鼓号齐鸣到牵手心仪姑娘时的悠扬小调，这是一张优秀的游戏配乐。电子、管弦、摇滚、古典……这是一张超越游戏本身而完全可以单独拿出手的纯乐专辑。如果你安装并保留着这款游戏，那么找到游戏目录下名为“11”的文件夹，只要把其中文件的后缀改为MP3，就可单独欣赏这些美妙乐曲了。

大众影音之「战斗篇」

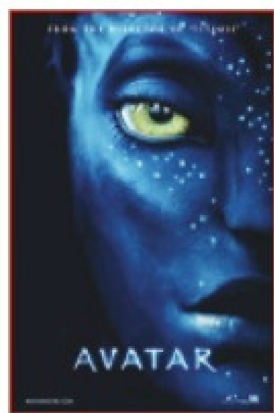
本次战斗篇的关键字可以用“改变”来诠释。也许他们是老面孔、老故事，但不会一成不变。也许是进步，也许是毁灭，也许是颠覆。

《超时空要塞F 虚空歌姬》



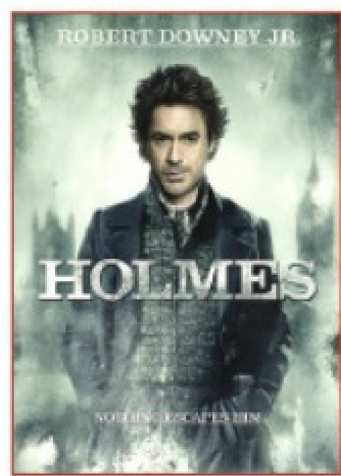
作为科幻动画神作之一的《超时空要塞》系列，曾在今年4月重登TV舞台。冬季剧场版的《超时空要塞F》在现有的TV版基础上进行剪辑，并加入新篇章，将出现很多全新面画和新种Vajura。配合其“用歌声改变世界”的独特主题，剧中也会出现新的歌曲。此次剧场版以前后篇形式出现，《虚空歌姬》为前篇。

《阿凡达》



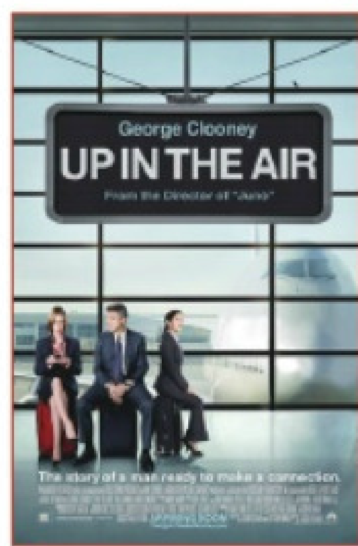
《阿凡达》由曾执导过《泰坦尼克号》的詹姆斯·卡梅隆担任导演，二十世纪福斯公司出品，整部影片制作历时4年、耗资2亿。片中男主角由出演过《终结者2018》的澳洲籍男星萨姆·沃辛顿扮演，女主角则由曾出演《星际迷航》的黑人女演员佐伊·索尔达娜扮演。故事发生在一个架空的世界中，人类为获取潘多拉星球资源，启动了“阿凡达计划”，培养出人类与潘多拉星球的混血物种“阿凡达”。片中CG制作异星世界的风貌和奇特物种，与真人演出完美融合，将观众带入华丽逼真的虚拟世界中。

《福尔摩斯》



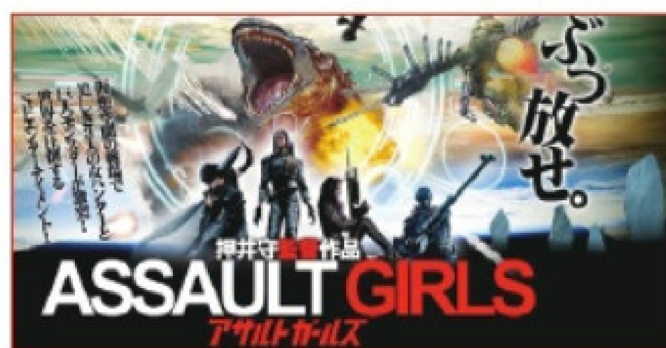
这部由盖·里奇导演，小罗伯特·唐尼和裘德·洛主演的《福尔摩斯》，和柯南道尔笔下严谨考究的大侦探风格大相径庭。唐尼版的福尔摩斯有智慧更有肌肉，精通拳击和击剑，裘德·洛饰演的华生则帅气、风趣、机敏，又带着点闷骚。这样颠覆性的两个人物在一起，使得整部片子成为带着暴力美的喜剧。此片不适合那些老派福尔摩斯Fans，这里完全找不到他们熟悉和推崇的元素，不如抛开期待，看个热闹和新奇吧。

《悬而未决》



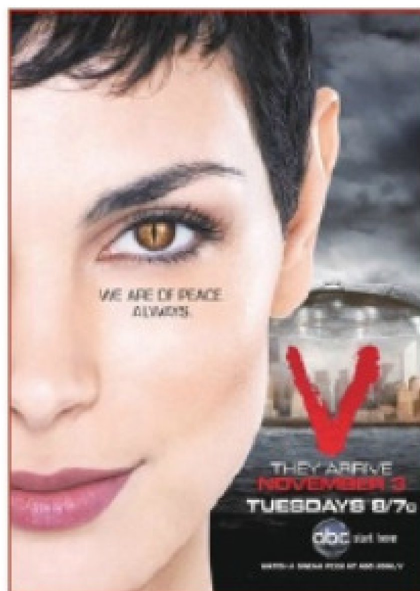
改编自沃尔特·肯2001年的同名小说，由《朱诺》《感谢你抽烟》导演贾森·雷特曼执导、老帅哥乔治·克鲁尼主演。整部片子和《感谢你抽烟》的风格有些类似，波澜不惊的轻喜剧，却又似乎蕴含着什么大道理。故事贴合目前金融危机的大背景，主人公是一个公司裁员专家，他的工作就是飞到各地为公司解决麻烦。在机场，他遇到同行的梦中情人，两人的关系在一次次的机场偶遇中不断升温。但他已经习惯的这种“飞人”生活方式，却在某一天受到了新人新方式的威胁……

《武装女猎人》



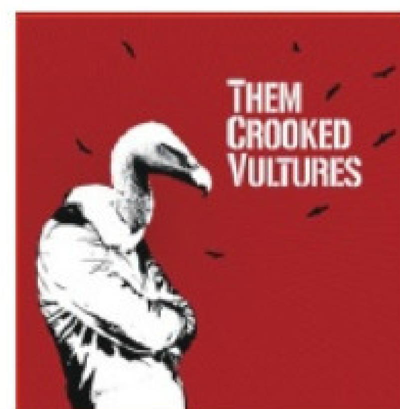
日本动画大师押井守执导的第五部真人长片，与上一部《欢迎光临虚拟天堂》已时隔8年。这部动作科幻片讲述了热核战之后的荒漠中，三位手握重武器的女猎手与一种叫做“沙鲸”的巨型变异怪兽恶战的故事。三位美女猎手的扮演者分别是黑木明纱、菊地凛子以及佐伯日菜子。对于这个集美女、怪兽、激战于一身的影片，黑木明纱说：“希望大家最少能看两遍。这部片子越看越有魅力，看的角度不同感觉也不同。”

《V星入侵》



这部ABC电视台的科幻新剧翻拍自1983年的同名经典电视剧——与人类外观差不多的外星人入侵地球的故事。剧集由HDFilmes和华纳兄弟联合出品，由艾美奖获奖剧集《4400》制片人斯科特·彼得斯监制，由曾出演《迷失》的伊丽莎白·米切尔、出演《4400》的乔尔·格里斯克等人主演。本片开播以来收视观众达到1430万，成为ABC电视台今秋收视率最高的新剧。可惜在开播4周后，这部剧就将进入休息阶段，要等到明年春天才会回归。

Them Crooked Vultures 《Them Crooked Vultures》



这是一支堪称豪华的乐队，现任Foo Fighters乐队主唱Dave Grohl担任鼓手，Queens of the Stone Age乐队的Josh Homme担任主唱兼吉他手、前传奇乐队Led Zeppelin乐队的贝司手John Paul Jones来演奏贝司。本次乐队同名专辑是乐队组成后的首张专辑，共有包括之前已经演出过的《Nobody Loves Me And Neither Do I》、《Mind Eraser, No Chaser》在内的13首歌曲，基本还是他们所擅长的Hard Rock风格。P

北美PC游戏销量榜

（2009年11月1日～11月7日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	龙世纪——起源（豪华版）	Dragon Age：Origins Digital Deluxe Edition	Electronic Arts
2	龙世纪——起源	Dragon Age：Origins	Electronic Arts
3	求生之路2（预订版）	Left 4 Dead 2 (Pre-order)	Valve Software
4	边境之地	Borderlands	2K Games
5	火炬之光	Torchlight	Runic Games
6	使命召唤——现代战争2（预订版）	Call of Duty：Modern Warfare 2 (Pre-order)	Activision
7	足球经理2010	Football Manager 2010	SEGA
8	质量效应	Mass Effect	BioWare
9	破碎的地平线	Shattered Horizon	Futuremark Game Studios
10	永恒之塔	Aion	NCsoft

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年11月8日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	18.53%
2	突袭	Sudden Attack	10.48%
3	星际争霸	StarCraft	7.38%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.47%
5	天堂	Lineage	5.52%
6	魔兽世界	World of Warcraft	5.38%
7	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	5.19%
8	特种部队	Special Force	4.70%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.62%
10	天堂II	Lineage II	3.49%

天凉好个冬！

■榜评人 地穴领主

在榜评正式开始之前，我先来许几个愿望吧：首先希望能在明年年终的这个榜上看到《星际争霸II》的身影，尽管那只是一部仅仅包涵人族单机战役剧情的版本，而且我又对网络对战没有丝毫兴趣。下一个愿望是：希望能在2013年年终的这个榜上看到《暗黑破坏神III》出现……嗯，我还希望能比这些更早地看到《边境之地2》《龙世纪2》《现代战争3》和“Left 300 Dead（求生之路三百勇士）”之类的作品，这些愿望要比“找一个冬更暖、夏更凉的地穴”更美好，不是吗？

这期的TOP TEN真是让我由衷地感到欢喜：玩了榜上的这些作品，今年就真是没白过！《龙世纪——起源》荣登榜首，可谓实至名归，这部作品的广告词简短地写着“The Dark Fantasy Epic（黑暗幻想史诗）”而游戏的素质着实对得起广告中的每个单词，游戏过程中总能时不时地出现让电脑屏幕前的我做出“Orz”或“OTL”动作的内容，这里就不对精彩的剧情做任何剧透了，需要强调的是：为了这款游戏而学好英文要比为“汉化版”而等待多年更值得……哦，还有：成年以后才可以玩哦！

《边境之地》的素质也相当惊人，尽管存在很多令人尴尬的BUG，但身为一款主视角射击类游戏，它真的让我玩出了当年玩暗黑的感觉——大把的票子，体面的车子，还有很多能打的枪杆子……耶！玩过它以后，我倒非常希望《辐射3》能出得更晚一些——如果《辐射3》的射击手感和在废土上游荡的感觉能与《边境之地》媲美，那么它能比之前的版本酷五倍，当然，《边境之地》终究只是一部没有几个可交互的NPC，任务剧情也可有可无（大多数任务甚至只注明了目标，连文本都懒得写……）的枪枪枪作品……但是，如果我只能腾出以30分钟为单位的的空闲可玩游戏的话，我只会选择这款游戏，当我对阅读英文对白感到疲劳的时候，我还是会选择回到枪枪枪的世界里。

太美妙了，就算我通关了《龙世纪——起源》、玩腻了《边境之地》，还有《求生之路2》《现代战争2》和《火炬之光》可玩……让这个冬天更冷一些吧，这样我就有更多的理由呆在屋子里和电脑旁取暖了！

咦？韩国网吧游戏排行榜？那是什么东西……

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。



订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

邮发代号：82-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN